FR1



9213

LES ROYAUMES OUBLIÉS

Accessoire de Jeu Officiel

EAUPROFONDE ET LE NORD

par Ed Greenwood

Utilisable avec le Monde Fantastique des ROYAUMES OUBLIES™



TSR, Inc
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

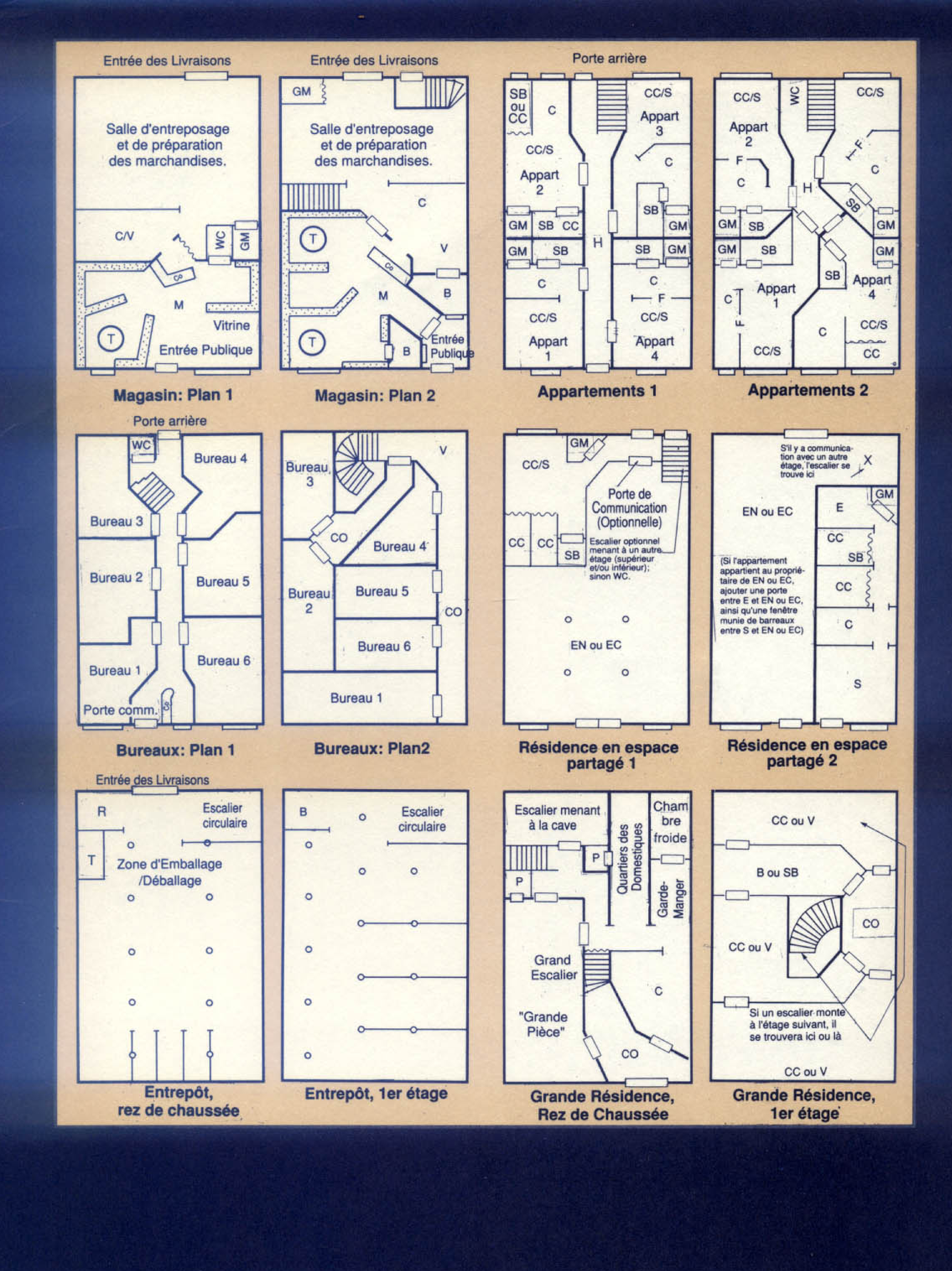


SELECTION DE BATIMENTS REPRESENTATIFS D'EAUPROFONDE

Les MDs doivent ajuster les dimensions précises des pièces figurant ci-dessus, et altérer la position (ou la présence) de portes et fenêtres, en fonction de l'extérieur et de la fonction de chaque bâtiment. Les fenêtres des rez-de-chaussée sont généralement munies de barreaux. Pour éviter une uniformité entraînant l'ennui et de trop faciles cambriolages commis par les PJs, les MDs doivent faire varier les éléments ci-dessus, en ne les utilisant qu'à titre d'exemples.

LES EGOUTS CONNUS D' EAUPROFONDE

- Passage Principal
- Passage Secondaire
- (4) Puîts menant à la surface
- [5] Pièce de Jonction
  (Typiquement: salle carrée aux murs de pierre, de 3m, haute de 6m, avec un rebord près du plafond).
- [(7)] Pièce de jonction avec Puît menant à la Surface
- Herse
- Herse non verrouillable



Entrée des Livraisons
Salle d'entreposage et de préparation des marchandises.
C/V
WC
GM
M
Vitrine
T
Entrée Publique
Magasin: Plan 1
Entrée des Livraisons
GM
Salle d'entreposage et de préparation des marchandises.
C
V
T
M
B
Entrée Publique
Magasin: Plan 2
Porte arrière
SB ou CC
C
CC/S
Appart 2
Appart 3
GM
SB
CC
H
Appart 1
Appart 4
F
Appartements 1
CC/S
WC
Appart 2
F
C
H
SB
GM
Appart 1
Appart 4
CC
Appartements 2
Porte arrière
WC
Bureau 4
Bureau 3
Bureau 2
Bureau 5
Bureau 1
Bureau 6
Porte comm.
Bureaux: Plan 1
V
Bureau 3
CO
Bureau 4
Bureau 2
Bureau 5
Bureau 6
Bureau 1
Bureaux: Plan2
GM
CC/S
Porte de Communication (Optionnelle)
CC
SB
Escalier optionnel menant à un autre étage (supérieur et/ou inférieur); sinon WC.
EN ou EC
Résidence en espace partagé 1
S'il y a communication avec un autre étage, l'escalier se trouve ici
X
GM
EN ou EC
E
CC
SB
(Si l'appartement appartient au propriétaire de EN ou EC, ajouter une porte entre E et EN ou EC, ainsi qu'une fenêtre munie de barreaux entre S et EN ou EC)
C
S
Résidence en espace partagé 2
Entrée des Livraisons
R
Escalier circulaire
T
Zone d'Emballage /Déballage
Entrepôt, rez de chaussée
B
Escalier circulaire
Entrepôt, 1er étage
Escalier menant à la cave
Quartiers des Domestiques
Chambre froide
P
Garde-Manger
Grand Escalier
C
"Grande Pièce"
CO
Grande Résidence, Rez de Chaussée
CC ou V
B ou SB
CO
CC ou V
Si un escalier monte à l'étage suivant, il se trouvera ici ou là
CC ou V
Grande Résidence, 1er étage

LEGENDE

B = Bureau

C = Cuisine

CC = Chambre à coucher

Co = Comptoir

CO = Couloir/Corridor

E = Entrée

EC = Ecuries

EN = Entrepôt

F = Fenêtre

GM = Garde-Manger

M = Magasin

P = Placard

R = Réception

S = Salon

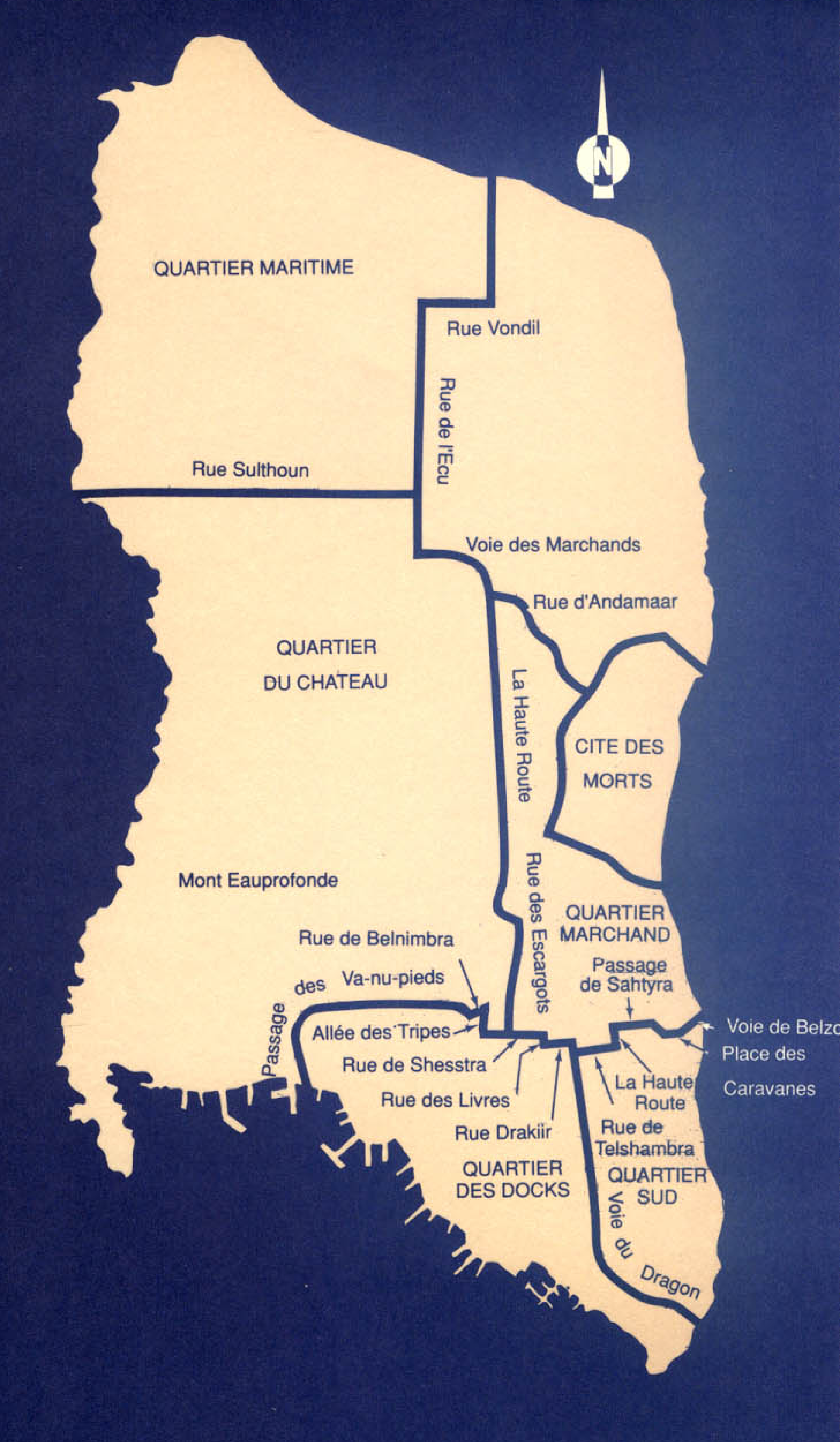
SB = Salle de Bains

T = Table

(T) = Trappe

V = Vestibule

WC = Toilettes



LES QUARTIERS D'EAUPROFONDE

Cette carte représente les limites actuelles des sept quartiers de la cité. Une bonne partie des distances et des proportions ont été distordues pour des raisons de clarté: l'échelle n'est pas respectée. Les MDs doivent noter que les patrouilles de Veilleurs ignorent les frontières des quartiers lorsqu'elles sont en service, bien que chaque quartier possède ses propres Veilleurs. Cette carte est également utile pour repérer des adresses spécifiques citées dans le cours du texte.


N
EAUPROFONDE --- Cité des Splendeurs

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®



ACCESSOIRE DE JEU OFFICIEL

EAUPROFONDE ET LE NORD

par Ed Greenwood

Table des Matières

Cartes

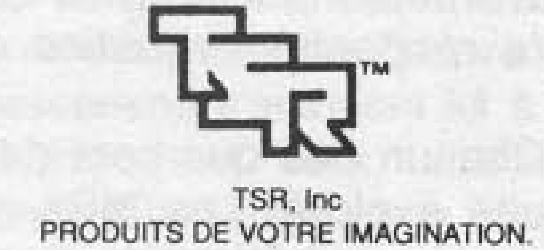


Crédits

Conception et développementt: Ed Greenwood
Coordination du produit: Jeff Grubb
Directrice de la Publication: Karen S. Martin
Dessin de Couverture: Keith Parkinson
Illustrations Intérieures: Chris Miller

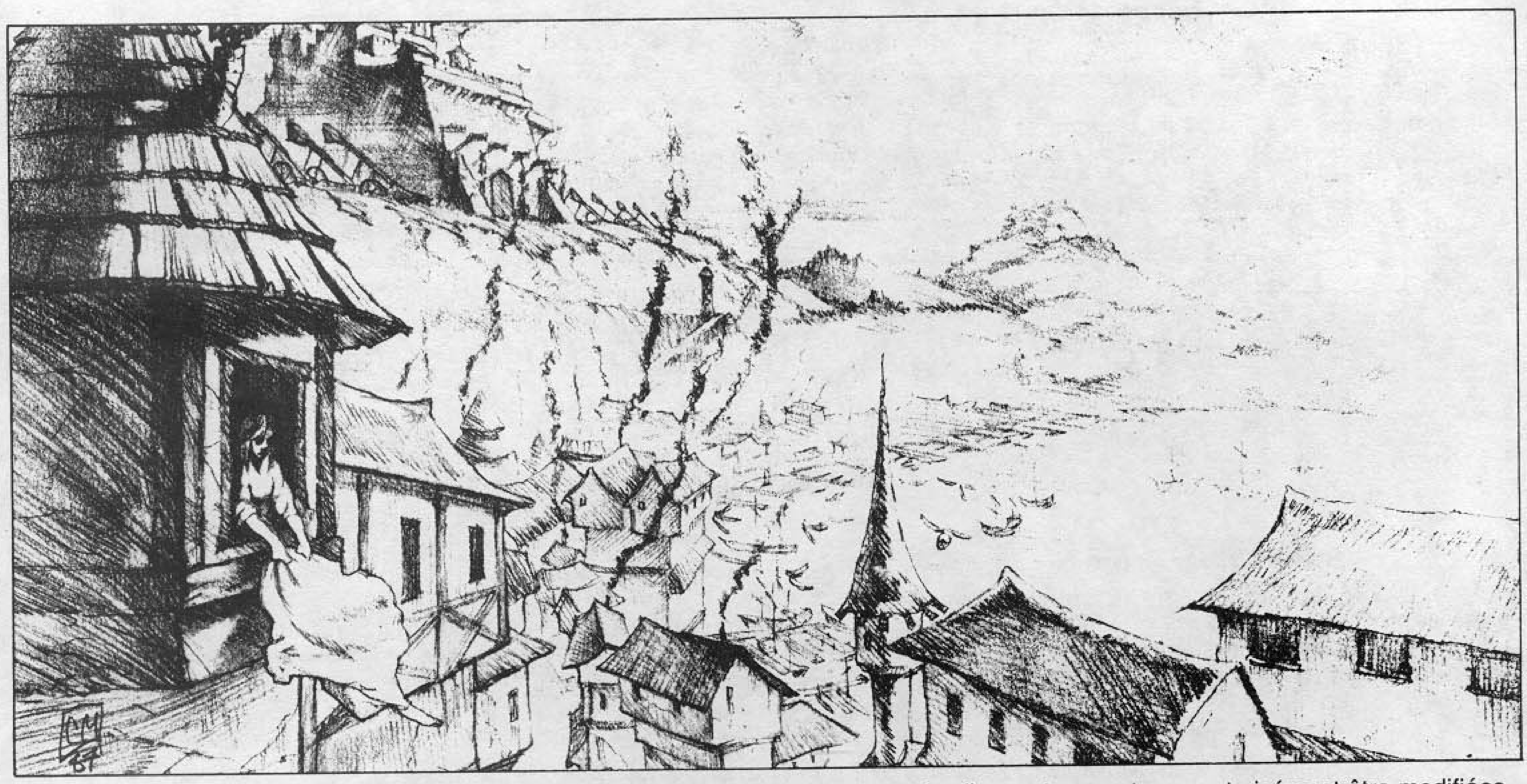
Cartographie: Frey Graphics & David Sutherland
Héraldique: David E. Martin
Typographie: Kim Janke
Traduction: Michel Pagel
Impression: IGD NANCY

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva, W1
53147



TRANSECOM S.A.
Parc d'Activité les Doucettes
95 140 Garges-lès-Gonesse

COMMENT UTILISER CE LIVRET



Que vous soyez un joueur vétéran des REGLES AVANCEES DE DONJONS ET DRAGONS® ou un novice venant de créer son premier personnage, ce livret peut vous être utile. Il est possible de situer une campagne dans la Cité des Splendeurs elle-même, mais Eauprofonde peut aussi être utilisée comme modèle de ville fantastique par les MDs désirant créer leur propre cité portuaire, sans utiliser le décor des ROYAUMES OUBLIES.

Eauprofonde est une cité d'intrigues et de merveilles; il est possible de trouver dans ses rues et ses bâtiments presque toutes les sortes d'êtres et d'activités, de denrées et de centres d'intéret. Bien utilisée, la cité peut prendre vie et fournir aux joueurs, aux MDs, une localité en continuelle évolution, dans laquelle les personnages peuvent vivre des aventures ou qu'il leur est possible d'utiliser comme base tandis qu'il explorent la Côte des Epées en bateau - ou les terres sauvages du Nord. Je sais qu'Eauprofonde peut jouer un rôle aussi important car cette cité a constitué le début de ma campagne originelle dans les ROYAUMES OUBLIES et n'a pas cessé d'être utilisée depuis, continuant de faire les délices ou les cauchemars des personnages (De niveau 0 à 16) de 1975 à aujourd'hui, depuis la première boîte de D&D jusqu'aux livres actuels de AD&D®.

Ce livret décrit les principaux éléments de la vie à Eauprofonde, quelques habitants importants, et la disposition des quartiers de la ville. Il laisse pourtant assez de liberté aux MDs pour créer leurs propres personnages et/ou détails locaux. Ceux qui emploient le décor de campagne des ROYAUMES OUBLIES y trouveront de plus un chapitre concernant les environs de la ville. Tous les joueurs d'AD&D pourront de plus utiliser bon nombre d'aventures possibles, situées dans la cité ou y prenant naissance. Celles-ci ne sont qu'esquissées, si bien que les MDs peuvent changer personnages, lieux, trésors, etc., en fonction de leurs propres campagnes.

Nous commencerons par un bref résumé de la géographie et de l'histoire du Nord, puis de la Cité des Splendeurs, expliquant comment Eauprofonde est devenue ce qu'elle est et guidant le MD dans ses innovations. Suivra un exposé sur le gouvernement, les lois et la manière de faire respecter la justice dans la ville.

Chacun des quartiers de la Cité sera ensuite exploré. Les MDs noteront que de nombreux bâtiments demeurent "ouverts" à leurs caprices. La plupart des édifices d'Eauprofonde possèdent trois ou quatre étages qui renferment appartements ou bureaux (non détaillés ici) au dessus des magasins du rez-de-chaussée. Les MDs doivent garder à l'esprit le fait que de nombreuses caractéristiques mineures d'Eauprofonde changent avec le temps et peuvent aisément être modifiées pour les besoins d'une aventure.

Le chapitre suivant tentera de vous faire "ressentir" l'atmosphère d'Eauprofonde, et décrira économie, commerce, certains dangers, ainsi que les événements intéressants actuels.

Les sections qui suivent détailleront les différentes Factions et Guildes actives dans la Cité, les familles nobles, ainsi que des Personnages Non-Joueurs (PNJs) pouvant être utilisés durant les aventures.

On trouvera enfin plusieurs suggestions d'aventures mettant en jeu la Cité des Splendeurs, avant que ce livret ne se referme sur une description des environs immédiats de la ville.

Bonne rencontre à tous ! Je vous offre Eauprofonde, ma cité. Qu'elle soit aussi désormais la vôtre; si vous la traitez comme un endroit réel - ainsi que je l'ai fait -, elle prendra vie pour vous. Les seuls détails contenus dans ce livret peuvent donner lieu à de nombreuses heures de jeu. Développer les égoûts, les souterrains ou les intrigues d'Eauprofonde pourrait même permettre de prolonger la campagne sur de nombreuses années sans qu'un seul personnage ne sorte de la ville. Lisez-donc et arpentez les rues d'Eauprofonde la Grande, Couronne du Nord. Mais (naturellement) l'avertissement habituel est toujours de mise: assurez-vous d'ouvrir l'oeil et de disposer d'une arme bien aiguisée.

Chapitre 1: INTRODUCTION AU NORD

"Le Nord" est un terme appliqué à de nombreuses portions différentes de Féerune, selon la personne qui l'emploie. Dans ces pages, et dans la plupart des conversations commerciales au sein des Royaumes, il fait référence à la zone située entre la Côte des Epées et Anauroch (le Grand Désert). La frontière sud de cette région est l'objet de nombreuses disputes. Pour de nombreux satrapes du Calimshan, le "Pays Froid des Sauvages et des Bêtes" commence à la frontière nord de l'Amn. Pour un Eauprofondais (un natif de la Cité), le "Nord" débute à Eauprofonde même et s'étend vers l'est jusqu'au désert, incluant toutes les régions situées au nord de cette ligne. La plupart des sages s'accordent pour reconnaître que "le Nord" commence plus au sud, mais ils discutent encore de l'emplacement exact. Beaucoup considèrent que la frontière est représentée par le Fleuve Sinueux. Ce livret utilise les notions Eauprofondaises.

Depuis des années, on appelle le Nord la "Frontière Sauvage". C'est une région sauvage, très boisée, n'étant que partiellement gouvernée par les humains. La civilisation englobe les régions côtières (jusqu'à la "Longue route" qui s'étend de Mirabar à Eauprofonde) assez sûres, les vastes vallées de la Dessarine, moins sûres, et les régions orientales dominées par la Grande Forêt et les montagnes, dans lesquelles la zone de sécurité ne dépasse pas la pointe d'une épée.

Il y a un millier d'années, le Nord était peuplé par bon nombre d'elfes civilisés et occupé par les royaumes des nains, entourés de terres sauvages qu'infestaient monstres terrifiants ainsi que races telles que trolls, orques, hobgobelins et goblours. Les tribus humaines étaient rares et primitives, établies le long de la côte. Le cycle de reproduction plus lent des demi-humains les empêcha de remplacer les pertes subies dans leurs combats incessants contre les humanoïdes. Avec le temps, leur nombre diminua. Ils ont été repoussés vers le sud par les tribus d'orques, fécondes, toujours grandissantes, abandonnant royaume après royaume, ou bien - submergés - se sont faits massacrer. Il en résulte de nombreuses habitations de nains abandonnées, que les aventuriers humains appellent "souterrains" ou, lorsqu'ils parlent le commun comme une vache elfique, "donjons".

Bien qu'ils aient obtenues de splendides victoires guerrières, les demi-humains ne purent arrêter la marée déferlante des humanoïdes, même lorsqu'ils s'unirent (voir "Le Royaume Déchu", page 5). Aujourd'hui, les nains ne vivent qu'autour des plus riches mines de mithril, et il n'existe plus aucune communauté elfique connue au nord de l'Evereska. L'ascension de la puissance humaine dans le Nord a même ravi ses droits à la croissance des orques - et empêché par la même occasion la fin de la civilisation.

Le Nord demeure un pays de richesses minérales inégalées dans les royaumes connus, et une réserve apparemment inépuisable de bois, grâce à des arbres de taille inhabituelle. Le gibier est nombreux et le paysage magnifique. Mais le danger y rôde toujours; la loi du Nord est en grande partie celle de l'épée. Voyageur, tu ne pourras pas dire qu'on ne t'a pas prévenu.

COMMERCE ET VOYAGES DANS LE NORD

Pour ceux qui acceptent de braver les dangers du Nord, il y a là des fortunes à faire. Le commerce maritime est souvent rendu dangereux par le mauvais temps et la piraterie (soutenue parfois dans l'ombre par Luskan, une cité qui aimerait contrôler la totalité du commerce par voie de mer).

Le commerce par voie de terre est menacé par de nombreux monstres, et s'effectue donc généralement sous la forme de grandes caravanes bien armées, accompagnées si possible par des clercs et des magiciens. Le terrain et la constante vigilance en ralentissent la vitesse. Quarante kilomètres par jour est un rythme tout à fait honorable. Il est impossible d'épuiser chevaux et boeufs lorsque l'on risque d'être attaqué à tout moment. Les voyages navals sont en moyenne deux fois plus rapides.

Les communautés les plus nordiques de la Côte des Epées existent grâce à de riches mines, dont ils envoient le produit vers le sud, par bateau. Mirabar, dans l'intérieur des terres, en est la plus riche et doit utiliser pour commercer la Longue Route ou celle qui mène au port de Luskan (Le fleuve Mirar n'est pas navigable). De Luskan, la vieille 'Haute Route' court le long de la côte jusqu'à Port-Dder et Padhiver. Elle se poursuit par Leilon, obliquant à l'est jusqu'à l'Etang des Morts, puis à Eauprofonde.

La longue route quitte Mirabar par le sud et traverse les rochers désolés jusqu'au village de Longueselle, dépassant la Colline de Bérun pour atteindre Triporc. Les pâturages Dessariens s'étendent ici à l'est de la route, s'étendant vers le sud jusqu'à Eauprofonde. Les longeant, la Longue Route traverse de nombreuses petites communautés, séparées d'environ une journée de voyage, avant d'atteindre la cité.

A l'est, dans la vallée Dessarienne, se trouve Nesmé, seule communauté d'une région infestée de trolls. Les régions situées à l'est de cette vallée sont en grande partie non-civilisées, bien qu'elles aient autrefois abrité de grand royaumes de nains, d'hommes et d'elfes. Des nordiques Monts Gelés (qui abritent, dit-on, rémorhaz et géants du froid), la région se poursuit en pics de plus basse altitude de peuplés de milliers d'orques. Lorsque leur nombre devient trop grand pour le territoire qu'ils contrôlent, ces monstres forment de grandes hordes qui déferlent sur le sud. Ils ont conquis une cité, La Citadelle des Mille Flèches, et sont plus qu'assez nombreux pour la conserver.

Les "mines de mithril" (les plus riches gisements connus de tout Féerune) maintiennent les nains au nord-est où leur puissante forteresse, Citadelle Adbar, et leur courage ont toujours repoussé les orques. Une route de commerce construite par un vieux roi nain, Adbar, achemine les richesses des nains vers le sud. Elle se sépare ensuite en deux branches: l'une rejoint Ascore à l'est, l'autre la cité fortifiée de Soldabar à l'ouest.

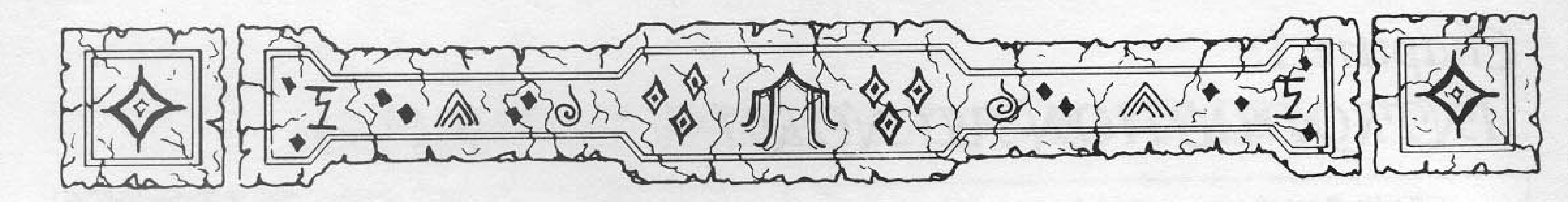
Depuis cette dernière, le commerce se poursuit par route jusqu'à Lunargent, plus grande cité de l'extrême nord et (durant les mois les plus chauds de l'été) par rivière (la Rauvine), jusqu'à Everlund.

Lunargent est une cité puissante et bouillonnante, sommet de la culture humaine dans les terres intérieures du Nord. A l'ouest se trouve la Citadelle du Héraut, sur un rocher isolé, au sud Everlund, et au-delà de cette dernière ville la vaste et mystérieuse Haute Forêt, peu visitée par les hommes. La Licorne (fleuve) y prend sa source et coule vers le sud.

Très à l'est de celle-ci, la forêt s'achève sur les berges de la Brillance, navigable jusqu'à la cité fortifiée d'Eauforte. Autrefois des chariots prenaient leur chargement aux alentours des chutes de la Brillance et reprenaient la rivière, navigable de ce point jusqu'à sa source. Des elfes peuplaient alors l'est de la Haute Forêt. Les restes d'une vieille route et d'un port en ruines, aux noms oubliés, marquent désormais le site de cette région abandonnée.

Les elfes d'Eaerlann - car tel était le nom de leur royaume - étaient peu nombreux et rendus amers par leurs longs combats contre les orques. Lorsqu'Ascalcorne tomba aux mains du mal, devenant la Porte de l'Enfer, les elfes s'enfuirent au sud et rejoignirent l'Eternelle-Rencontre: ce sont les premiers à avoir agi de la sorte.

Des druides vinrent s'installer dans les bois désertés afin d'en protéger les Grands Arbres et y demeurent aujourd'hui, défiant la force de la Porte de l'Enfer. De puissantes garnisons d'hommes et de nains, venues d'Everlund, de Lunargent, de Soldabar et de Citadelle Adbar contrôlent en commun la Passe de Tourne-Pierre, barrant aux forces du mal le chemin de l'ouest, mais des combats incessants y ont lieu.



BOIS ABRITE

Ce bois isolé n'est fréquenté que par les plus braves (ou les plus bêtes) des aventuriers; il existait avant la chute de l'Inféril et résiste encore à l'avance d'Anauroch, semblant être le siège d'une magie maléfique. Dans ses profondeurs, des lumières flamboyantes et des brumes bleues sont souvent aperçues par les caravanes du Zhentarim qui passent dans les environs pendant la nuit, allant à Llorkh ou en revenant.

Les elfes disent que des seuils menant à d'autres mondes se trouvent dans les profondeurs du Bois Abrité et que des mages provenant de ces mondes, des mages à la puissance terrifiante, s'y sont installés pour empêcher leurs semblables de passer à leur tour les seuils. On ignore la vérité à ce sujet. Ni les sorts ni les pouvoirs psi ne semblent capables de pénétrer à l'intérieur du bois, et ceux qui vont voir de visu ne reviennent jamais.

LA BRILLANCE

Ce fleuve aux eaux claires et froides longe la Haute forêt au sud et à l'est, courant sur 1.800 km, depuis sa source dans les Montagnes Inférieures jusqu'à la mer, à l'ouest de Fort-Dague. La Brillance a un cours rapide. Ses eaux ont un peu le goût de menthe et sont potables. Elles abritent de nombreux szorps, sortes de truites brunes à la chair blanche savoûreuse, qui constituent l'ordinaire des habitants d'Eauforte. Le fleuve est navigable de son embouchure à Eauforte et de ses chutes à sa source.

CITADELLE ADBAR

Cette puissante forteresse porte le nom du Roi Adbar qui la fit bâtir il y a plus de mille ans, à l'époque du Delzoun, le Royaume des Nains du Nord. Taillée dans le granit, la citadelle peut abriter sans peine 60.000 nains; ses tunnels défensifs et ses couloirs sont trop étroits, trop sombres, pour les hommes. La citadelle loge à l'heure actuelle environ 14.000 individus; le courage indomptable de ces guerriers nains, sous la tutelle du Roi Harbromm, protège les mines de mithril environnantes de la cupidité des orques. Citadelle Adbar produit toujours les meilleurs métaux du nord (épées, haches, barres à forger et pics en sont les formes les plus courantes). La puissance des nains a cependant diminué récemment, à mesure que le nombre de mineurs s'amenuisait et que les raids des orques contre les caravanes (allant d'Adbar à Soldabar) devenaient plus féroces. La bannière de Citadelle Adbar porte le sceau du Roi, de gueule sur champ d'argent: une hachette à lame simple, debout, entourée par un cercle de flammes.

CITADELLE DES BRUMES

Ce château isolé se trouve au nord de la Haute Forêt. Il abrite le Maître des Brumes, un illusionniste de grande puissance. Certains pensent qu'il a atteint le 26ème niveau de maîtrise. Il vit là en compagnie de quelques hommes, notamment le moine de niveau 8 Iltmul (à l'heure actuelle Maître Vert des Dragons, autrefois Maître Blanc des Dragons), et des pégases qu'il aime élever et entraîner. On prétend que de grands trésors se cachent chez le Maître des Brumes mais rares sont ceux qui ont vu sa citadelle, encore plus ceux qui l'ont visitée. Elle est protégée, à ce que l'on dit, par des gardiens magiques et monstrueux, et (quand le Maître des Brumes le souhaite) enfermée dans un brouillard épais et mouvant

CITADELLE DU HERAUT

A l'ouest de Lunargent se trouve la citadelle de Vieille Nuit, l'un des cinq Grands Hérauts de l'ouest de Féerune, gardée par des sortilèges. Elle renferme une précieuse bibliothèque d'héraldique et de généalogie des peuples humains, elfiques, nains, gnomes, ainsi que des petites-gens, aussi loin que leurs origines peuvent être retrouvées. On dit qu'il s'agit d'une forteresse imprenable, et elle est aussi respectée par les forces du mal que par celles du bien - on dit même que ses murs abritent l'histoire et les blasons de certains orques, gobelins et hobgobelins.

CITADELLE DES MILLE FLECHES

Cette cité fortifiée était autrefois Felbarr, une citadelle appartenant au royaume nain de Delzoun (voir ce paragraphe). Elle se trouve sur une éminence rocheuse, au centre d'une large vallée montagnarde, et abritait jadis 25.000 nains. Lorsque ceux-ci commencèrent à quitter le Nord, Felbarr fut la première communauté à être abandonnée car elle se trouvait loin de toutes mines en exploitation. Il y a environ trois-cents hivers, les nains la quittèrent, et des humains de Lunargent s'y installèrent avec trois-mille hommes. Les batailles contre les orques commencèrent presque immédiatement.

Cinquante ans plus tard, une horde d'orques innombrables jaillit de la Passe de l'Orque Crevé et entoura la Citadelle. Ils attaquèrent sans se soucier de leurs pertes. Au bout de quatre mois, la Bataille des Mille Flèches (ainsi nommée car les défenseurs tirèrent tous les projectiles dont ils disposaient sans que les orques s'en soucient autrement, si bien que les morts s'entassèrent bientôt jusqu'en haut des murailles) s'acheva par la chute de la Citadelle et le massacre de sa garnison. Les orques s'y installèrent. Aujourd'hui ils sont environ 40.000 et leurs patrouilles harassent régulièrement les voyageurs entre Lunargent et Soldabar, quand elles n'attaquent pas les villes elles-mêmes. Les orques sont bien trop nombreux pour être délogés et menacent constamment de prendre Soldabar, Lunargent ou les deux. On pense que leur chef est un certain Obould, un orque géant aux prouesses guerrières considérables.

COLLINE DE BERUN

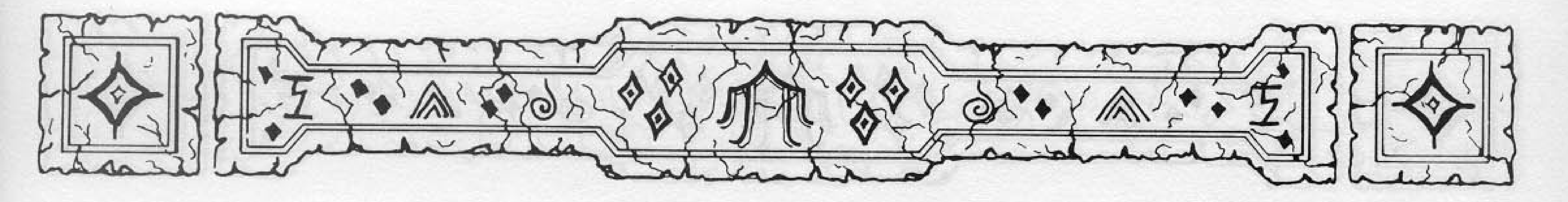
Cette éminence locale, conique et dénudée au sommet, offre une vue splendide de la vallée Dessarienne, à l'est. Ce poste d'observation a souvent été utilisé en temps de guerre pour observer l'avance des tribus d'orques venues du nord et de l'est. Elle porte le nom du célèbre ranger Bérun, qui y trouva la mort en combattant ces créatures. Il ne parvint pas à arrêter leur avance, mais en abattit trois-cents à lui seul avant d'être submergé par le nombre. Il arrive que des bandits utilisent la colline pour épier de possibles victimes. La légende veut qu'une tombe de nains se trouve sous la colline, emplie d'armures dorées et de trésors, mais nul ne l'a jamais trouvée et aucun nain d'aujourd'hui ne sait où elle se situe.

DELZOUN

Le royaume des nains du Nord, portant le nom de son fondateur, n'est plus qu'un souvenir. Il s'étendait autrefois des Monts Gelés, au nord, aux Montagnes Inférieures au sud, bordé à l'est par la Mer Etroite (disparue, engloutie par le désert) et à l'ouest par la Passe de Lunargent (située à l'est de la ville portant actuellement ce nom). Ceci se passait il y a deux-mille ans.

Le Delzoun était un pays riche et prospère, peut-être l'apogée de la puissance naine; ses forgerons fabriquaient de superbes et complexes mécanismes permettant d'alléger toutes les tâches; les grandes familles de nains devinrent riches et célèbres et l'or brillait sur leurs personnes et leurs maisons. Les nains bâtirent dans le Nord des maisons pour eux-mêmes et (à louer) pour les hommes. Leurs travaux demeurent encore aujourd'hui. C'était un peuple chaleureux et gai. Désormais les choses ont bien changé.

Citadelle Adbar (voir ce para-



graphe) garde maintenant les mines les plus riches encore connues des Longues Barbes (les aînés des nains). Les orques menacent hommes et nains de tous côtés. Une route de commerce construite par l'ancien roi nain Adbar sinue vers le sud depuis la Citadelle de la Fourche - autrefois demeure du héros Ghaurin, aujourd'hui simple carrefour dans une région sauvage. Une autre route part vers l'est en direction d'Ascore, port en ruines de la Mer Etroite. On prétend qu'il renferme encore des trésors - et certaines personnes rapportent que le mal y régnant éloigne même les orques. L'autre route rejoint Soldabar, désormais cité humaine. Voilà tout ce qui demeure du royaume du Nord, hormis quelques tombes oubliées, creusées dans les montagnes alentours.

Le roi Harbomm ne gouverne probablement pas plus de 16.000 nains et ce nombre s'amenuise chaque jour; les naissances ne peuvent équilibrer les pertes dûes aux batailles.

LA DESSARINE

La froide et profonde Dessarine se jette dans la mer au sud d'Eauprofonde, à Pont-Zund. Ses eaux abritent le shalass d'argent, poisson considéré comme un mets de choix dans tout le Nord. La Dessarine elle-même prend sa source dans les Montagnes Perdues, deux pics isolés situés dans la Haute Forêt, à moins de mille kilomètres au nord-est de la Cité des Splendeurs, mais de nombreuses autres rivières et cours d'eau s'y jettent. Les eaux de la Surbrine descendent de la Mer de Glace Sans-Fin, au nord du Mur (la chaîne de montagnes marquant la limite des terres habitables dans le Nord). Deux rivières rejoignent la Surbrine, à l'est: la Riante (traduction approximative d'un nom elfique oublié) et la Rauvine, qui porte le nom d'un célèbre explorateur nain et se poursuit vers l'est jusqu'au coeur du Delzoun (voir ce paragraphe). Un petit bateau peut emmener les voyageurs depuis la mer jusqu'aux Chutes Glacées, à l'est de la Passe de l'Orque Crevé, si les attaques des orques et la bénédiction de Tymora le permettent.

Ce réseau de rivières est guéable à Guédefer et au Gué du Cheval Mort, à l'est de Yartar. On y a construit des ponts au Pont-de-Pierre, à Yartar, Nesmé, Lunargent, Everlund et Soldabar. Sa portion supérieure forme un vaste bassin à l'herbe grasse, qui s'élève à l'est jusqu'aux landes. Celles-ci sont toujours infestées de trolls. Autrefois les "éternels" y étaient si nombreux, les feux allumés pour brûler leurs cadavres si fréquents, que les hommes pensaient que la région ne serait plus jamais verte. Les Landes Eternelles ne se sont cependant pas révélées incultes à jamais.

EAERLANN

Rares sont les habitants du Nord qui se rappellent encore ne serait-ce que le nom de ce royaume elfique. Il s'étendait jadis de la Passe de Tourne-Pierre aux chutes de la Brillance, incluant le haut de la vallée fluviale et la Haute Forêt, jusqu'à environ deux-cents kilomètres à l'ouest du fleuve.

Ses habitants et leurs réalisations sont enfouis dans le passé. Ils ont pris la mer pour rejoindre la fabuleuse Eternelle-Rencontre. Aujourd'hui les restes d'une vieille route et un port en ruines rappellent que l'Eaerlann commerçait avec les pays le bordant à l'ouest et au sud. Les chariots recevaient leur cargaison aux alentours des chûtes de la Brillance et remontaient ou descendaient ensuite le fleuve, où l'on voyait souvent les minces chalands de l'Eaerlann. Aujourd'hui ne demeurent même plus de trésors - du moins nul ne s'est vanté d'en avoir trouvé. Il est à remarquer que les aventuriers s'obstinent encore à chercher, ainsi que les forces de la Porte de l'Enfer (voir ce paragraphe).

EAUFORTE

Cette ville de 4.000 habitants se trouve à la moitié de la Brillance et enjambe le fleuve grâce à un spectaculaire pont contruit il y a plus de mille ans par le nain Iirkos Pierrépaule, pour les elfes qui habitaient là. Il n'en reste que peu aujourd'hui, bien que presque un quart des habitants de la ville soient des demi-elfes (les autres sont humains). Là, on a modelé le fleuve pour créer un grand lac, contournant les bâtiments et fournissant une zone de chargement et de déchargement pour les cargaisons qui voyageaient autrefois par voie de terre au nord des chutes de la Brillance (ainsi que par voie fluviale), et qui désormais sont acheminées vers Llorkh, à l'est, pour être rassemblées en caravanes.

Eauforte est un endroit superbe; les berges du fleuve sont vertes et de grands arbres s'inclinent au-dessus des eaux. Les nombreux bâtiments en bois de la ville sont de toutes formes et de toutes tailles, recouverts de plantes grimpantes et de lierre, si bien qu'ils semblent se fondre dans la forêt elle-même. Eauforte est défendue par des patrouilles de guerriers, allant généralement par vingt, qui comptent environ trois-cents individus en tout, sous les ordres de deux "gantelets": Harazos Thelbrimm (guerier LN de niveau 5), et Kalahar Deuxmains (guerrier demi-elfe CB, de niveau 6), tous étant supervisés par le Haut Seigneur d'Eauforte (souverain de la ville et de ses terres, qui s'étendent à deux jours de chevauchée en amont et en aval du fleuve). Le Haut Seigneur actuel est Nanathlor Grisépée, un cavalier NB de niveau 11, d'une noble famille de Nimbral, qu'il a quittée dans sa jeunesse, il y a environ 50 ans, pour fonder son propre domaine dans le Nord; au lieu de cela, il est devenu le souverain d'une ville où l'on avait besoin de lui.

ETANG DES MORTS

Un vaste marais salant s'étend le long de la Côte des Epées, sur plus de 150 km, atteignant une largeur maximale de 50 kilomètres. C'est un endroit désolé, infesté d'insectes, rarement visité par les hommes et abritant de nombreuses créatures répugnantes. L'étang des morts a été nommé ainsi en hommage aux milliers d'hommes abattus par les hordes d'orques qui déferlaient depuis les sites actuels de Triporc, du Pont-de-Pierre et de Guédefer. Les orques poursuivirent l'armée humaine entre les pics côtiers et la massacrèrent après l'avoir repoussée au sein des flots glacés.

Les voyageurs de la Haute Route, qui borde l'étang à l'est, voyagent souvent sans s'arréter pendant trois jours et trois nuits pour éviter de camper dans la région. La nuit, de la route, on aperçoit souvent des feux follets batifoler au-dessus de l'étang. Les légendes affirment que des îles flottantes parsèment l'étang et que des hommes-lézards commandés par des liches (et même une pénanggalan de taille monstrueuse) hantent la région, mais rares sont ceux qui osent explorer les eaux sombres pour avoir confirmation de ces rumeurs.

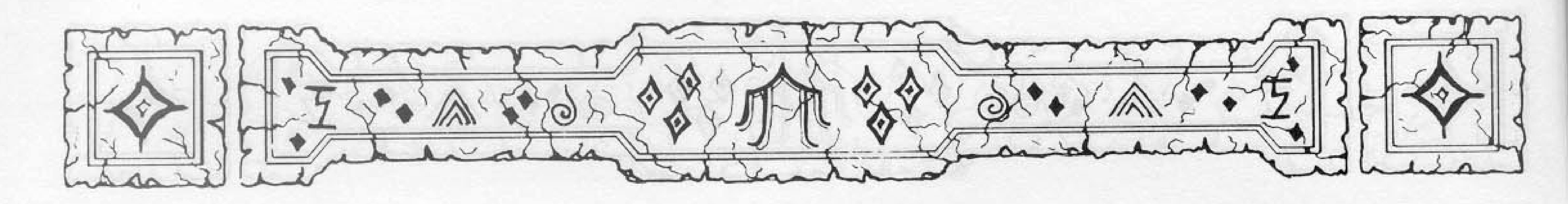
EVERLUND

Au sud de Lunargent et de la Rauvine, la cité fortifiée d'Everlund abrite de nombreux maîtres de caravanes, aventuriers et commerçants humains. Un conseil de six Ainés la gouverne. La population, sans cesse changeante selon les besoins du commerce, se compose généralement d'environ 12.000 personnes, appartenant toutes à des races non maléfiques.

Everlund est une cité "ouverte", aussi tolérante qu'Eauprofonde, mais elle doit se protéger des trolls de l'ouest, des orques des montagnes du nord-est, et de la puissance démoniaque de la Porte de l'Enfer à l'est. Le Conseil engage des aventuriers pour patrouiller dans les alentours de la ville et en renforcer la défense lorsque l'on craint une attaque de grande envergure.

FLAMBALAFRE

Cette sinistre cité humaine, communauté de mineurs isolée dans le nord glacé de



la Côte des Epées, est le site de riches mines du cuivre et d'argent, exposées par une étrange crevasse causée par une ancienne explosion volcanique (voire par la chute d'un météore), qui a créé un grand cratère en forme de vasque, déchirant des tonnes de roches (d'où le nom "Flambalafre") et permettant l'exploitation aisée des filons. Flambalafre est gouvernée par trois Doyens Marchands (un de Mirabar, un de Padhiver et un d'Eauprofonde) qui se chargent d'empêcher leur cité de tomber sous la domination d'une autre. Les 15.000 habitants de Flambalafre sont tous mineurs; tout le reste - nourriture, services, produits divers - est acheminé par bateau durant l'été, lorsque les glaces le permettent. Les armes de Flambalafre sont une épée, un pic et une pelle croisés, à la base d'une flamme orange, sur un fond bleu.

LA FORTERESSE DE HEAUM

Au sud-est de Padhiver se trouve un monastère isolé dédié au culte du dieu Heaum. Fondé il y a environ huit hivers par un membre à la retraite de la fameuse compagnie des Aventuriers Cinglés (d'Eauprofonde), c'était au début une simple ferme qu'on appelait l'Antre de Heaum. Elle s'est amplifiée et a été fortifiée (d'où son nouveau nom) pour prévenir les attaques de bandits et de monstres, et compte désormais quelque 700 adorateurs de Heaum. Le fondateur, Dumal Erard, est devenu Maître Blanc des Dragons en vainquant Iltmul à la Forteresse des Brumes (voir ce paragraphe). Dumal a dû lui même défendre son titre à plusieurs reprises (voir Hlam, dans le chapitre consacré aux personnages non-joueurs).

LA FORTERESSE DES NEUF

Ce complexe de cavernes est une ancienne forteresse de nains rebâtie par les Neuf. Ces célèbres aventuriers, menés par l'archimage Laeral, sont en grande partie retirés des affaires; ils vivent dans la solitude de la Haute Forteresse, aussi loin en amont de la Licorne que les hommes osent s'aventurer. On sait que la Forteresse dispose d'étranges et puissants gardiens magiques (notament golems et nagas). Les Neuf ont accumulé de grands trésors au cours des ans. La plus grande partie de ceux-ci se trouve sans aucun doute dans leur forteresse - avis à ceux qui seraient assez intrépides ou assez désespérés pour affronter neuf aventuriers, dont le plus faible a atteint le 14ème niveau, sur leur propre terrain.

LE GELECOURS

Ce fleuve aux eaux glacées et rapides jaillit de l'intérieur glacial du bras nord de la Côte des Epées. Il n'est navigable par aucun moyen normal. Sa température se situe juste au dessus du point de congélation et il traverse à une vitesse terrifiante une grande gorge gelée. Au printemps et en été, des gros blocs de glace se détachent des parois de la gorge et tombent dans l'eau, se démantelant avec la force d'une tempête de glace à la puissance triplée, tout en faisant pleuvoir sur les environs des projectiles de glace brisée. Ceux-ci sont alors emportés vers le bas de la gorge puis jetés dans la mer oâ ils dérivent parmi les grands icebergs de la Mer des Glaces Mouvantes. On sait que des rémorhaz habitent les environs et on y a aussi rencontré de grandes horreurs appelées "araignées des glaces" ou "araignées des neiges". Les prospecteurs humains qui en sont revenus n'ont trouvé aucun minerais sur les parois de la gorge mais des rumeurs persistantes parlent de ruines antiques et de richesses enfouies dans les alentours.

GONTELGRYME

Gontelgryme est une grande cité souterraine contruite par des nains pour des hommes, aux premiers temps de la cohabitation amicale de ceux-ci et des elfes, dans le Nord. Elle est désormais abandonnée et contient de grandes richesses. Tous ceux qui ont entendu ballades et histoires des bardes le savent; ce que nul ne sait est l'emplacement précis de cette source de trésors potentielle. Les nains eux-mêmes savent seulement qu'elle se trouve au nord de la Dessarine et de ses affluents, près de la vallée de Khedrune (celui-ci était un célèbre héro nain qui, d'après la légende, a bâti le royaume de sa race dans le Nord en repoussant de sa seule hache loups, orques et goblours; il a réellement existé mais il y a si longtemps que nul ne connait plus la part de vérité demeurant dans son histoire).

Quelques aventuriers sont revenus triomphalement à Eauprofonde, il y a une saison, annonçant la découverte de Gontelgryme. Ils y sont repartis pour en récolter les trésors et n'ont pas reparu depuis.

LA HAUTE FORET

Cette vaste étendue boisée couvre la plus grande partie du centre-est du Nord, s'étendant sur presque mille kilomètres du sud (près de Sécombre) au nord (près de la Passe de Tourne-Pierre). La Haute Forêt abrite la plupart des races connues de créatures sylvestres intelligentes. Les Sylvaniens, "souverains des bois", vivent non loin d'Everlund et cette portion de la Haute Forêt porte le nom de "Bois de Turlang", en hommage au séculaire chef des hommes-arbres. Les humains savent peu de choses de la Haute Forêt, mais on affirme que des korreds vivent près de la source de la Dessarine, et que plusieurs réseaux de cavernes souterraines parsèment l'orée ouest du bois.

La Licorne (voir ce paragraphe) pénètre dans la Haute Forêt par le sud. A l'est, le long de la berge ouest de la Brillance, les elfes possédaient autrefois un royaume, Eaerlann (voir ce paragraphe), désormais abandonné. Ils se sont enfuis lorsqu'Ascalcorne est devenue la Porte de l'Enfer (voir ce paragraphe). Mais des druides se sont installés dans la région appelée les Grands Arbres, pour préserver et défendre la forêt. Il est encore possible de les y rencontrer.

La forêt est si vaste que les voyageurs peuvent rencontrer toutes les sortes de créatures sylvestres dans ses profondeurs vert-sombre. Des rumeurs parlant de cités et de trésors perdus naissent souvent dans les tavernes du Nord, mais rares sont ceux qui osent partir à leur recherche. La plupart des aventuriers vivant seuls dans la région ont évité la Haute Forêt (le Maître des Brumes et les Neuf étant les seules exceptions, bien que ni l'un ni les autres ne se soient installés dans les profondeurs). Des archimages à la puissance capable de rivaliser avec celle de demi-dieux ont choisi les régions infestées d'orques de l'extrême nord (la Tour Solitaire, sur la berge de la Mer de Glace Sans Limites, par exemple, et la Tente de Tulrun, qu'on trouve généralement dans la portion est du Bois-Frimas, près des Montagnes Gelées) plutôt que la forêt. Les autres hommes ont beaucoup moins coupé d'arbres et tracé de routes ici que dans les terres de la Langue de Dragon. Dans cette vaste région verte, quelque chose repousse la civilisation. Tapann, le dieu des korreds, peut-être ? Sylvanus ? Seul le temps - et une intrépide exploration - pourra le dire.

INFERIL

Ce royaume de jadis git à l'est de la Brillance, s'étendant des Montagnes Inférieures (auxquelles il a conféré leur nom) jusqu'à l'Evereska et, à l'est, la Mer Etroite dont les berges allaient autrefois sur des centaines de kilomètres, depuis Ascore (voir Delzoun), avant que le Grand Désert ne la dévore. L'Inféril était un royaume de mages, et de nombreux objets ensorcelés y furent fabriqués. On peut d'ailleurs encore les retrouver dans des tombes réparties au sein des royaumes. Dékantre est la seule ruine encore existante de l'Inféril, bien qu'elle soit désormais exempte de toute magie. Les légendes veulent que les mages aient tenté



par des efforts colossaux d'empêcher l'avancée du Grand Désert et aient échoué - moment où ils prirent les airs sur leurs tapis et autres véhicules magiques, ainsi que sur des fabuleuses montures bestiales, afin de chercher une nouvelle patrie. La plupart des sages pensent que l'apogée de l'Inféril date d'il y a environ quatre mille ans, et qu'il s'agissait de la première colonie humaine du Nord. Il a été abandonné il y a environ trois mille ans. D'autres affirment que ces dates sont bien trop anciennes, que la chute de l'Inféril ne peut remonter à plus de deux mille ans. Il n'existe jusqu'ici aucune preuve pouvant accréditer l'une ou l'autre des théories. On sait que les groupes d'aventuriers, de bandits ou de mercenaires explorent les Terres Déchues et l'Orée du Désert dans l'espoir d'y découvrir des vestiges de l'ancienne puissance magique de l'Inféril. Rares sont ceux qui se vantent d'un quelconque succès.

LEILON

Cette petite communauté minière humaine s'étend le long de la Haute Route, sur la Côte des Epées. Elle ne possède pas de murs (un talus surmonté d'une palissade en bois la protège du côté terre mais, là où la route perce ces défenses, il n'y a pas de porte) ni de port convenable. Une douzaine de chalands massifs, en mauvais état, sont chargés en eaux peu profondes durant l'été et le printemps, puis manoeuvrés à la gaffe pour aller à la rencontre des bateaux et être déchargés grâce à des palans de fortune. Il va sans dire que cette opération exige un temps clément, et demeure même alors risquée pour peu que le vent se lève et que la mer s'agite trop. Les entrepreneurs d'Eauprofonde envoient de plus en plus de chariots vers le nord pour en ramener cuivre, nickel et argent, qu'ils achètent à Leilon pour un prix ridicule et revendent dans le port de la Cité des Splendeurs. Les mines de la ville sont gardées par les "Lances de Leilon", une force comptant environ 200 lanciers armés et montés, habitués à repousser pirates, orques, goblours et trolls. Chaque lancier possède une hache et un couteau, généralement une épée, sa lance et une arbalète légère qu'il excelle à utiliser à cheval. La population totale de Leilon ne dépasse pas les 3.000 habitants; le souverain est Pélindar Filmarya, Seigneur de Leilon. Cette ville est alliée à Eauprofonde et considérée comme amie de l'Alliance des Seigneurs. Dans les montagnes situées à l'est des mines de trouve une forteresse de nains abandonnée, "Kryptesud", qu'on dit peuplée de nombreuses et dangereuses créatures.

LA LICORNE

Ce fleuve aux eaux fraîches et paisibles prend sa source dans les montagnes, au coeur même de la Haute Forteresse (que certains pensent peuplée de nombreuses nymphes), où peu d'êtres civilisés se sont rendus au cours des âges, hormis des elfes, et les elfes se taisent. La Forteresse des Neuf (voir ce paragraphe) se dresse en partie au-dessus du fleuve, dont les berges boisées sont habitées par des licornes (d'où son nom). Une légende prétend qu'un roi elfe a enterré les trésors de sa cour quelque part le long du fleuve, fuyant orques et hobgobelins qui poursuivaient son peuple depuis l'extrême-nord; il n'est jamais revenu, ayant été abattu par les monstres peu de temps après. Une autre légende raconte que le dieu Mailikki vit dans la forêt, près du fleuve, et qu'on peut le rencontrer dans les environs. Les Ménestrels affirment que cette légende n'en est pas une et se rendent occasionnellement en pélerinage dans certaines clairières des alentours. La Haute Forêt est l'une des plus belles régions de Féérune. Les bardes qui l'ont visitée la chantent généralement pendant toute leur vie. Les aventures des Neuf se sont espacées depuis qu'ils s'y sont installés. Des Petites-Gens venus de Sécombre remontent souvent le fleuve jusqu'à l'orée de la forêt pour y enterrer leurs morts. Un célèbre aventurier petite-gens, Gaultham Longorteil a dit après un tel pélerinage "j'ai vu les licornes, je peux mourir heureux."

LLORKH

De nombreuses mines presque épuisées percent les montagnes à l'est et au nord de cette ville isolée. Deux mille humains y vivent et peut-être trois-mille nains. Llorkh était autrefois gouvernée par une succession de seigneurs humains, mineurs ou guerriers respectés à la retraite, mais le dernier de ceux-ci, Phintarn "Rougelame", a été découvert mort au pied de son château. En une nuit, un nouveau seigneur s'est emparé de celui-ci et du trône: le mage Geildarr. Depuis lors, des caravanes du Zhentarim ont commencé à arriver à Llorkh, de l'est, apportant une richesse bien utile à la ville. Depuis que Geildarr est devenu seigneur, les nains se sont mis à disparaître paisiblement, et on murmure que certains ont été assassinés, tout comme Phintarn, que Geildarr est membre du Zhentarim. Les caravanes dépensent beaucoup d'or car elles emmènent des hommes et des bêtes de Llorkh jusqu'à leur dernière étape dans le Nord, Eauforte, où des chalands emportent leurs marchandises à Sécombre ou sur la câte. Le nouveau Seigneur a proclamé que le nain Thianos "Crâne-de-fer", un clerc de Moradin (niveau 8, LB) était un hors-la-loi et on dit que ses hommes le recherchent. Le Seigneur a amené avec lui presque quatre cents hommes à sa solde, au manteau pourpre, vêtus de cottes de mailles, bien armés et entraînés au combat, pour défendre la ville et faire appliquer sa volonté. Les Hommes du Seigneur ont déjà livré une bataille importante contre les forces de la Porte de l'Enfer, sur les bords de la Brillance, juste au-dessus des chutes, repoussant avec succès leurs ennemis.

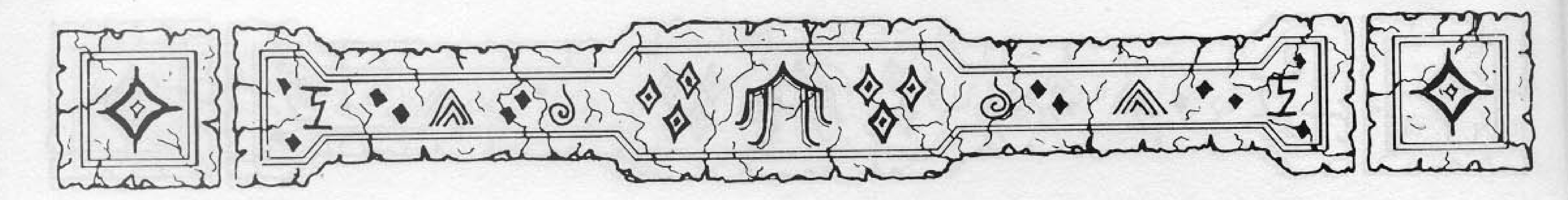
LONGUESELLE

Ce petit village agricole (population: 130 ha) n'est notable que parce qu'il abrite la famille Harpell. De nombreux membres de celle-ci ont été des mages influents dans le Nord (comme l'aventurier d'aujourd'hui Malchor Harpell, décrit dans le chapitre consacré aux personnages non-joueurs). Longueselle abrite un marché fermier quotidien, des écuries, une auberge "Le Fer à Cheval Doré", un fabricant d'étriers et un autre de cloches. L'Aîné (souverain) du village est Adanad Harpell, chef actuel de la famille, un magicien NB de niveau 9, qui vit dans "Le Manoir au Lierre", la Maison Harpell, sur la colline formant le centre de Longueselle.

LUNARGENT

C'est la plus grande cité du Nord (du Nord d'Eauprofonde, bien sûr). Lunargent abrite 26.000 hommes, elfes, demi-elfes, nains, gnomes et petites-gens. Tous vivent en harmonie sous le règne sage d'Alustriel, Haute Dame de Lunargent (CB, IN 18, SAG 17, DEX 16, CHA 17, magicienne de niveau 22). Alustriel n'utilise que rarement sa magie mais sa grâce et sa bonté naturelles - ainsi que son sens aigu de la diplomatie - suffisent généralement à maintenir la paix entre les humains et les demi-humains de la ville.

Certains disent que les valeurs de Lunargent, ses efforts de préservation de la musique, du savoir et des arts rappellent la Myth Drannor perdue - la fabuleuse cité où elfes, nains et hommes travaillaient ensemble à l'acquisition des connaissances, notamment en matière de magie, pour parvenir à une apogée sans précédent et jamais atteinte depuis. Il est certains que ses armées d'hommes et de demi-elfes persistent à agir comme si les orques ne présentaient aucune menace et ont gagné dans leur enthousiasme plusieurs batailles "perdues d'avance", grâce à leur courage, leur ténacité et l'aide occasionnelle du Maître des Brumes, ainsi que de celui qu'on appelle Cape d'Ombre. On les surnomme les "Chevaliers d'Argent", à cause de



leur apparence durant les batailles, telle que décrite par la ballade du barde Mintiper de Lunargent.

La ville se trouve sur la rive nord de la Rauvine, ses murs formant un demi-cercle depuis la berge. Elle dispose de grands docks et d'un "pont de lune" magique, formé au dessus du fleuve par des champs de force invisibles. Ce dernier n'est visible que sous la lumière de la lune et son arche centrale peut être réduite au néant par magie, pour faire choir d'éventuels attaquants ou permettre le passage de bateaux à grands mats.

L'Insigne Royale de Lunargent représente un fin croissant de lune à droite et une étoile s'abritant sous sa pointe supérieure. Ces deux motifs sont argentés et l'ensemble repose sur un fond bleu-roi (lorsqu'il n'est pas gravé dans la pierre pour marquer les limites des terres de la ville). Le palais d'Alustriel est situé derrière l'arc est des murailles, non loin du grand marché découvert, et est gardé par de nombreux magiciens de tous rangs, dévoués à la souveraine, ainsi que par des guerriers confirmés. On trouve à Lunargent d'importants temples de Heaum, de Lathandre, de Milil, d'Oghma et de Séluné.

LUSKAN

Cité marchande maritime, Luskan est farouche, belliqueuse et fière. Port important (à l'embouchure du fleuve Mirar non navigable), elle sert de point de transfert principal aux richesses minérales de Mirabar (voir ce paragraphe). Le Mirar est rapide, glacé et rocheux, mais une route le longe jusqu'à Mirabar, parcourue par de nombreux chariots chargés de "barres à forger", destinées aux marchés de Féérune toute entier. Les périls de la "Haute Route" (le long de la côte) et de la "Longue Route" (dans l'intérieur des terres) au sud de Mirabar font que la plus grande partie du commerce des métaux passe par des bateaux de Luskan.

Les marchands de Luskan ont "des manteaux de fourrure, une expression hautaine et l'épée toujours prête", comme l'a un jour dit Sammeréza Sulphontis (voir chapitre 2), et on les rencontre tout au long de la Côte des Epées. La population de la ville avoisine les 16.000 ha, tous humains, et les visiteurs ne sont pas les bienvenus. Les seuls hôtels pour voyageurs que compte la Cité des Voiles sont Le Coutelas, un coupe-gorge bien connu situé sur les docks, et l'Auberge des Sept Voiles.

Luskan est gouvernée par cinq Hauts Capitaines qui commandent une armée de métier de deux cents lanciers fantassins et d'au moins quatorze vaisseaux de guerre (chacun ayant un équipage de soixante-dix archers). En temps de paix, ces vaisseaux se font corsaires (les Haut Capitaines les dirigent mais prétendent qu'ils agissent au mépris de la loi de Luskan) le long de la Côte des Epées, attaquant notamment tous les bateaux cherchant à atteindre Eauprofonde (dont la flotte est constament sur le qui-vive à cause de cela). Les corsaires de Luskan n'ont aucun rapport avec les pirates venant des îles situées au sud et à l'ouest de l'Amn. Luskan a mené une guerre presque continuelle contre les puissances navales que les Hauts Capitaines pensent pouvoir vaincre. Ils ont récemment écrasé Ruathym. Dans le passé, ils ont attaqué sans succès Mintarn et Orlumbor (soutenus par Eauprofonde et par l'Amn) et ont perdu un combat naval de grande envergure contre les vaisseaux de Lantan qu'ils laissent désormais tranquille - évitant même d'en parler. On prétend que le Zhentarim a tenté plusieurs fois de passer une alliance avec Luskan (on ignore s'il a finalement réussi), et on recommande aux aventuriers de garder l'oeil ouvert sur cette poche de problèmes potentielle.

MAITREFER

Cette cité isolée aux tours de pierre, abritant des nains des montagnes, est construite entre les parois rocheuses d'une vallée gelée; une bonne partie de ses salles d'entreposage et de ses couloirs ont été sculptés dans une glace éternelle, si bien que les bâtiments se fondent directement dans le flanc de la vallée. Maîtrefer abrite environ 9.000 nains durs à la tâche; les membres d'aucune autre race ne sont les bienvenus dans cette cité. Depuis les tunnels les plus profonds de la ville, des puîts mènent à de gigantesques gisements de fer - de qualité moyenne mais en plus grande quantité que nulle part ailleurs. Les nains le raffinent et en font des pots, des poêles et des "barres à forger" (barres plates qu'un autre forgeron pourra aisément utiliser à sa guise). Les armes de Maîtrefer sont une enclume rouge sur un losange gris - sa partie longue placée à la verticale. Le souverain est le Seigneur Maître de Clan Strogue Sstar (nain LB, guerrier de niveau 9).

MIRABAR

Au nord d'Eauprofonde, la plus riche cité est Mirabar, centre minier principal de la région. Les mines de Mirabar fournissent en grandes quantités la presque totalité des métaux connus; elles sont protégées des orques et autres monstres par une armée de métier de presque mille hommes qui chevauchent des poneys des montagnes en été et des rothés entraînés en hiver. Cette riche cité de pierre grise est littéralement entourée de mines. Les gisements épuisés de l'ouest et du sud, de l'autre côté du Mirar, sont désormais utilisées pour tailler des pierres à bâtir ou des graviers devant combler les trous des routes en perpétuel effondrement qui transportent les richesses de Mirabar vers le reste de Féérune. Les Conseillers de Mirabar se rencontrent à chaque automne dans le Hall des Pierres Etincelantes, pour déterminer à qui et quand vendre les métaux, en se préoccupant de savoir qui s'en servira pour façonner des armes et contre qui celles-ci seront utilisées.

A la tête du conseil se tient Elastul Raurym, Marquion de Mirabar. Ses gardes du corps portent tous des armures incrustées de platine, sont au nombre de soixante-quatre, commandés par quatre "marteaux" (guerrier de niveau 6), Djassar, Hulmm, Kriiador et Turvon.

La cité est connue pour ses forges toujours en service et ses gemmes d'excellente qualité. Elle est peuplée d'hommes à la mine sombre (environ 19.000) et de nains encore plus sombres (dans les 4.000). L'Insigne Royal de Mirabar représente un bâton pointu, muni d'une base plate et flamboyante, de couleur rouille. Le fond en est généralement noir mais peut aussi adopter une couleur pourpre ou, sur les pavillons de la marine, blanche. Les marchands de Mirabar possèdent de nombreux bateaux basés à Luskan.

NESME

Cette ville marchande est la seule communauté des Landes Eternelles. Ville circulaire et fortifiée d'environ six-cents habitants, Nesmé est gouvernée par les prêtres et les prêtresses de Waukyn. Ils accueillent volontiers tous ceux qui viennent faire du commerce honnête. A l'ouest de Nesmé se trouve un pont fortifié, au dessus de la Surbrine, et des écuries, ainsi que des enclos à bétail, également fortifiés. A l'est, au-delà des murs, se trouvent une quarantaine de fermes placées sous la protection des Chevaucheurs de Nesmé. Au centre de la cité s'élèvent les tours du temple de Waukyn. La Première Oratrice du conseil est la Grande Prêtresse Jygil Zelnathra (N, niveau 10). La plupart des autres conseillers sont membres du clergé. Ils sont généralement contrés par Tessarine "Longues Tresses" Alaraun, une magicienne (NB, niveau 13) laquelle est convaincue que les prêtres n'ont rien à faire dans un quelconque gouvernement, et surtout pas celui de la ville qui abritait déjà sa maison avant leur arrivée. Jygil a besoin de l'aide de Tessarine en cas d'attaque; les orages qu'elle invoque ont souvent joué un rôle crucial dans la victoire contre les orques. Les deux femmes éprouvent un respect bourru l'une pour l'autre et conservent au conseil une paix



relative.

Les Chevaucheurs de Nesmé, basés dans les écuries de la rive ouest du fleuve, sont au nombre de 400. En plus de patrouiller dans les landes, jusqu'à deux jours de chevauchée autour de la ville, ils défendent celle-ci lorsqu'y viennent les orques (au moins tous les dix ans; généralement plus souvent). Ils servent aussi de policiers, la population de Nesmé étant très changeante, à cause du commerce (qui dans le Nord se traduit toujours par des voyages).

PADHIVER (voir aussi le paragraphe consacré à cette ville dans la boîte des ROYAUMES OUBLIES®)

Cette amicale cité d'artisans bouillonne d'une paisible activité; elle évite controverses et guerres, demeurant entre ses murs et commerçant essentiellement avec le reste du monde par l'intermédiaire de marchands d'Eauprofonde. Lorsque (rarement) des hommes d'armes de Luskan ou (plus souvent) des orques ont attaqué la ville, ils ont été repoussés par des projectiles explosifs "si nombreux qu'on eut dit un orage de grêle", prétend un observateur. Les catapultes et les projectiles eux mêmes ont été conçus par les artisans de la cité. Celle-ci dispose aussi de forces plus conventionnelles: une armée de 400 archers et lanciers qui gardent les murailles et le port, tout en patrouillant sur la Longue Route jusqu'à Port-Dder (voir ce paragraphe) vers le nord, et sur environ 150 kilomètres vers le sud, en direction de Leilon. En temps de paix, soixante de ces soldats sont à l'entraînement, soixante en permission et soixante se chargent de la police de la ville. Comme tous les autres habitants de "La Cité de l'Habileté", ils sont efficaces, paisibles et s'assurent que leur travail est bien fait.

La cité est gouvernée par le Seigneur Nasher (NB, FO 18[09], CHA 17, guerrier de niveau 12), ancien aventurier ayant gagné de nombreux objets magiques au cours de sa carrière et les emploie désormais à la défense de sa personne et de ses gardes du corps : les "Neuf de Padhiver". Nasher est un homme aimable mais intrépide, au crâne dégarni, qui aime la musique et apprendre des nouvelles d'autres pays, d'autres peuples. Il gouverne environ 17.000 sujets. Les horloges à eau et les lampes à plusieurs couleurs de la cité sont renommées et recherchées dans l'ensemble des Royaumes. La réputation des jardiniers de la ville est elle aussi très grande: en été, ils emplissent la ville d'arbres fruitiers et de plantes tombantes; ils réussissent même à faire pousser des fleurs durant tout l'hiver, pourtant rude. La plupart des gens prétendent que c'est de là que vient le nom de la ville. D'autres affirment que c'est à cause du Fleuve Padhiver qui coule entre les bâtiments, venant des épaisses forêts de l'est. Ses eaux sont si chaudes que le port de Padhiver ne gêle jamais.

Les bois Padhiver n'ont jamais été exploités par les hommes et restent grandement inexplorés. Leurs profondeurs abritent dit-on des créatures terrifiantes, et sont localement craintes et évitées. Au sud-est de Padhiver se trouve la Forteresse de Heaum (voir ce paragraphe); à l'orée est des bois Padhiver s'élève la Tour du Crépuscule (voir ce paragraphe).

L'Insigne Royale de Padhiver est un tourbillon blanc reliant trois flocons de neige entourés de halos bleus et argent.

PORT DDER

Sur la Haute Route, à environ 60 kilomètres au nord de Padhiver, se trouve Port Dder, une petite ville (de 700 habitants), désormais connue essentiellement pour ses excellents tailleurs de pierre. Port Dder est gouverné par un Premier Capitaine et est l'allié fidèle de Padhiver (essentiellement pour éviter d'être conquis par Luskan, cité qui aimerait bien disposer d'un port de guerre plus méridional. Le Premier Capitaine actuel est Haeromos Dothwintyl, maçon à la retraite (LN, guerrier de niveau 0, F 17, SAG 17).

Port-Dder possédait autrefois une importance considérable pour les hommes. Quand des tribus d'orques et de duergars agressifs possédaient les terres où se trouve désormais Luskan, c'était le dernier port (d'où son nom), le point d'accès humain le plus nordique aux richesses minérales du Nord. Il était alors dix fois plus peuplé qu'aujourd'hui, et bien plus étendu; une bonne partie des murailles de la ville ont été détruites par les orques ou utilisées depuis pour réparer les bâtiments locaux, mais il est encore possible d'en voir les ruines - entourant la cité du côté est -, sur des terrains utilisés maintenant comme jardins, cimetières, ou abandonnés à l'avance de la forêt.

LE PONT DE PIERRE

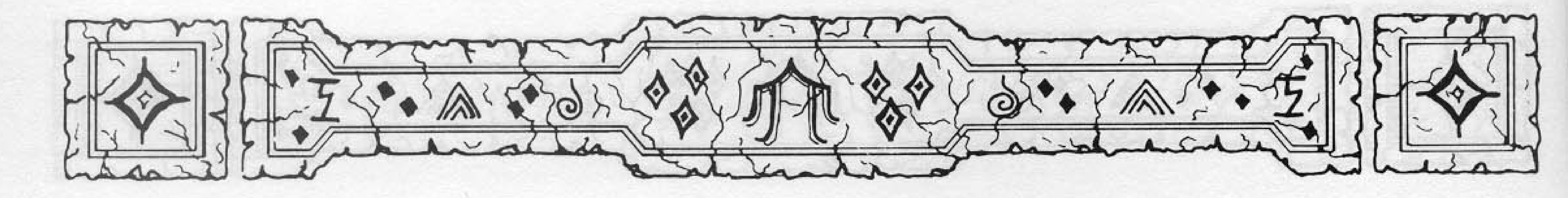
Cette massive arche de pierre enjambe la Dessarine sans cérémonie ni communauté associée, s'élevant solitaire et érodé au sein de pâturages vallonés, depuis lesquels on ne distingue ni route ni bâtiment, à perte de vue. Construit il y a environ cinq mille ans par des nains, pour relier les Halls du Chasseur à la Hache (une cité de nains, désormais en ruines, située à environ 50 kilomètres au sud-est du pont. Les ruines sont encore visibles aujourd'hui mais on affirme que des leucrottas y circulent régulièrement, malgré des massacres répétés) et des forteresses de nains, aujourd'hui disparues, quelque part au nord-ouest. Le Pont fut construit pour enjamber le cours printanier du fleuvè, le plus large qui se puisse imaginer, et s'élève en un arc gigantesque, sans piliers de soutien, long de plus de 3 kilomètres, atteignant une hauteur de 120 mètres au dessus des eaux (sauf en période de crue ou de sécheresse). Les nains expliquent la fantastique taille du Pont - et sa longévité, malgré les batailles s'y étant jouées, les sorts en ayant été jetés ou l'ayant été sur lui - par le fait qu'il fut construit en hommage à Moradin le forgeur d'âmes, et qu'il en constitue en fait un temple. Il est vrai que certains nains loyaux bons y font des pélerinages et qu'une fois au moins, en une période noire pour les demi-humains, Moradin y est apparu.

PORTE DE L'ENFER

Dans les temps anciens, lorsque le royaume elfique d'Eaerlann commença à subir les attaques des orques venus du nord, et que le royaume humain d'Inféril était grignoté par le Grand Désert, les elfes construisirent une grande forteresse dans la vallée encadrant la source de la Brillance, afin de contrôler la Passe de Tourne-Pierre et leurs propres frontières nordiques. Cette citadelle, et la tâche de repousser les orques, furent transmises aux humains.

Après des centaines d'années de succès suivies par une génération de paix au cours de laquelle aucun orque ne vint, la population de la ville devint fière et riche. La cité fortifiée, connue sous le nom d'Ascalcorne (elle est construite sur un piton rocheux appelé la Corne d'Ascal) était regardée comme aujourd'hui Lunargent, comme une autre Myth Drannor. Les habitants se mêlaient de sorcellerie, souhaitant retrouver la splendeur et la puissance de cette dernière cité - mais ne réussirent qu'à causer leur propre destruction.

Un sorcier ambitieux ouvrit en secret une porte vers les Neuf Enfers, cherchant une aide qu'il ne tarda pas à recevoir. La cité fut lentement envahie par des diables qui se contentèrent tout d'abord de servir les invocateurs mais ne tardèrent pas à devenir plus ambitieux, poussant de nombreux mages à se transformer en liches puis commençant à torturer et dévorer les citoyens. En désespoir de cause, nombreux furent ceux qui se tournèrent vers des livres d'incantations maléfiques et firent venir des démons pour combattre les serviteurs des Enfers - une stratégie qui se révéla par trop efficace, puisque les démons déferlèrent sur la cité, éliminant diables, humains et liches (certaines de ces dernières restent leurs esclaves, rap-



portent quelques aventuriers intrépides). Ascalcorne est devenue une forteresse du mal, défendue par des créatures immondes et dirigée par au moins un démon de type VI. L'armée de la cité est commandée par un Chevalier de la Mort qui mène ou dépêche des patrouilles dans les terres alentours. Les forces humaines et naines ont plusieurs fois tenté sans succès de reprendre la ville, mais les troupes de celle-ci ont de même été repoussées devant les murs de Citadelle Adbar, de Soldabar et de Lunargent. Aidées par la ville ouverte d'Everlund, ces trois cités contrôlent la Passe de Tourne-Pierre, quoique précairement, ce qui permet d'éviter des attaques surprises des forces de la Porte de l'Enfer, dans le Nord.

LE ROYAUME DECHU

Ce royaume disparu était le résultat d'un effort éphémère pour stopper le déclin des demi-humains, dans le Nord, en unissant elfes, nains et humains en une seule nation. Il a été renversé par les attaques répétées de hordes d'orques, bien que ceux-ci aient subi des pertes les ayant retardés pendant quelques générations. Le Royaume Déchu possédait de nombreux noms. Le "vrai" a été effacé par le temps, parmi ceux de ses différents districts (comme Ardyp). Le terme "Royaume Déchu" fait aujourd'hui référence aux terres sauvages vallonées à l'est de la Cité des Splendeurs, bien que cette région ne constituât que la portion nord-ouest de l'ex-royaume uni.

SOLDABAR

Autrefois peuplée de nains, cette cité fortifiée abrite désormais des hommes. Entièrement rebâtie par des humains amis des premiers habitants, elle commerce désormais avec Citadelle Adbar et Lunargent et peut disposer d'une armée de 2.000 membres pour repousser les hordes d'orques. Ses coffres ont été assez remplis pour lui permettre d'engager une fois la compagnie de mercenaires du Poing Enflammé (voir la boîte des ROYAUMES OUBLIES®), pour passer la Passe de l'Orque Crevé et prendre à revers un groupe de ces monstres. Le massacre fut ce jour là colossal, et grande la victoire des hommes et des nains.

La population de Soldabar frôle les 36.000, est gouvernée par Heaum Ami-Nain, Maître de Soldabar (NB, guerrier de niveau 14). Soldabar est connue pour ses artisans du bois qui produisent des meubles, des instruments de musique et des coffres de voyage d'une beauté et d'une solidité exceptionnelles.

LES TERRES DECHUES

C'est le nom actuel de la bande de terre habitable située à l'ouest d'Anauroch, s'étendant entre "les forêts lointaines" (désormais contrôlées par les maléfices de la Porte de l'Enfer), et le Bois Abrité. Les Terres Déchues n'abritent apparemment désormais que des monstres, bien que la rumeur veuille que de puissants mages en habitent la portion sud, repoussant grâce à leur art les créatures maléfiques de la Porte de l'Enfer.. Cette région était autrefois inclue dans le royaume d'Inféril, peuplé de mages qui furent impuissants à stopper l'expansion du Grand Désert. Certains sages affirment que beaucoup d'entre eux ont voyagé dans les Royaumes pour trouver un nouveau foyer et ont fondé l'actuel Halruaa. Les aventuriers Vanthorm et Haladan ont prétendu avoir aperçu dans les Terres Déchues, il y a cinq hivers, un spectateur de taille impressionnante commandant à des hobgobelins de capturer des bêtes monstrueuses pour mettre en oeuvre un étrange programme de reproduction.

LA TOUR DU CREPUSCULE

Du côté est des Bois Padhiver, à une journée de cheval à l'ouest de Longueselle, s'élève la Tour du Crépuscule. Ce bâtiment solitaire se dresse sur une île, au centre d'un petit lac, source d'un cours d'eau qui s'enfonce ensuite dans la forêt. C'est le domicile de Malchor Harpell (voir le chapitre consacré aux Personnages Non-Joueurs), et de ses apprentis et compagnons (Aflame et Nanitha, également décrits au chapitre 7). On en ignore les défenses. On sait que les montures volantes peuvent atterrir sur ou dans la tour elle-même.

TRIPORC

Cette petite cité fortifiée est placée stratégiquement à l'intersection de la Longue Route et de la plus grande piste de l'est (appelée parfois le Chemin des Landes Eternelles, mais ne possédant aucun nom universellement reconnu). La population se compose d'environ 2.500 habitants qui élisent un "Seigneur Protecteur" tous les sept ans, afin de commander la milice locale. Un guerrier humain fort capable, Faurael Marteaunoir (NB, FOR 17, INT 16, guerrier de niveau 6) occupe ce poste depuis les trente dernières années. Triporc dispose de deux bons forgerons et d'un excellent charron. Plusieurs élevages de l'ouest de la ville viennent vendre ici leurs chevaux aux voyageurs. De grandes armées se sont souvent assemblées à Triporc pour partir à la rencontre des orques venant des montagnes. On pense que le nom de la ville vient de l'histoire d'un voyageur qui prétendait avoir jadis abattu le même jour trois sangliers dans la région.

YARTAR

Cette cité fortifiée est le site d'un pont enjambant la Surbrine, au nord de sa rencontre avec la Dessarine. Yartar abrite quelque 6.000 hommes et un important temple de Tymora. De nombreux chalands sont construits ici, utilisés pour naviguer en amont et en aval. Les habitants de la ville prêchent traditionnellement dans les "Trois Rivières" (la Dessarine, la Surbrine et la Riante) et le poisson constitue leur aliment principal. Yartar est le site de la grande Rencontre des Ecus des proscrits, bandits, sans-logis et des propriétaires terriens isolés du Nord, qui s'y assemblent par milliers. Le souverain de Yartar, le "Baron des Eaux", est à l'heure actuelle Alahar Khaumfros (LN, FOR 16, guerrier de niveau 4). Il commande un chaland officiel pouvant transporter deux cents hommes, et une armée montée, "les Ecus de Yartar" pouvant remplir le premier en cas de besoin. La plupart du temps, les Ecus assurent la police en ville et défendent celle-ci contre les orques et les trolls errants.

Chapitre 2: INTRODUCTION A LA CITE D'EAUPROFONDE

UNE BREVE GEOGRAPHIE D'EAUPROFONDE

La Cité des Splendeurs se trouve sur la côte ouest de Féérune, au nord de l'Amn. On appelle cette région la Côte des Epées car, jadis, elle était gouvernée par la force des armes plutôt que par des lois ou des traités (et certains peuples du sud prétendent qu'il en est encore ainsi). Les frontières de la cité sont strictement contrôlées par les mystérieux souverains de celle-ci: les Seigneurs d'Eauprofonde.

Eauprofonde est gardée par un mur partant de son extrêmité sud jusqu'à la limite nord de la Cité des Morts, où se trouve une abrupte falaise de plus de trente mètres de haut, près du Mur des Trolls (ainsi nommé car sa fonction première était de retenir les trolls), qui s'élève lorsque la falaise diminue jusqu'à une hauteur que pourraient escalader des attaquants, et s'étend jusqu'à la Tour des Trolls ou la Tour du Nord, avant de repartir vers le sud jusqu'à la mer.

Ce mur est percé de quatre portes: la Porte du Sud, la Porte du Fleuve, la Porte du Nord et la Porte de l'Ouest. Dans son enceinte, la cité d'Eauprofonde s'étend jusqu'au rivage, sauf là où l'interdisent les édits des Seigneurs: dans la Cité des Morts, les rues publiques et les flancs du Mont Eauprofonde, autour de Château Eauprofonde.

Les Veilleurs - police de la Cité - divisent celle-ci en sept quartiers: le Quartier du Château, la Cité des Morts, le Quartier Maritime, le Quartier Nord, le Quartier Marchand, le Quartier des Docks et le Quartier Sud. Les divisions entre ces quartiers ne sont pas apparentes aux visiteurs. L'industrie et les autres activités ne sont pas réservées à tel ou tel quartier (la seule exception étant la Cité des Morts). Les complexes limites de quartiers figurent sur une carte inclue dans le présent ouvrage.

* Le Quartier du Château contient le Mont Eauprofonde et le Château lui-même ainsi que le Palais de Piergeiron - et une bonne partie des baraquements ou autres bâtiments publics qui l'entourent. En général ce sont les riches qui vivent ici, et ce seulement s'ils sont au fait des intrigues diurnes et de la "vie nocturne" de la cité, ces combats menés ouvertement sur le plan social.

* Le Quartier Maritime se trouve au nord-ouest du précédent, tout au long de la côte. Il renferme la plupart des grands temples de la Cité des Splendeurs et de nombreuses villas privées appartenant aux familles nobles ou au roturiers très riches. Si l'on n'est pas noble, que l'on n'est ni un "battant", ni un diplomate, mais que l'on devient très riche, il convient de s'installer dans le Quartier Maritime.

* Le Quartier Nord inclut la portion est de l'extrêmité nord de la ville, s'étendant vers le sud jusqu'à la Cité des Morts. Il contient de nombreux manoirs et villas nobles mais la présence de bon nombre d'auberges et de tavernes le rend un peu moins guindé que le Quartier Maritime. On estime généralement les habitants de ce quartier honorables et prospères.

* La Cité des Morts est un cimetière entouré d'une enceinte, strictement patrouillé par les Veilleurs. Nul ne peut y vivre, ni même y passer la nuit. Elle est située dans un superbe parc et utilisée comme lieu de rencontre par les habitants d'Eauprofonde à toute heure du jour.

* Le Quartier Marchand se trouve grossièrement au sud de celui du Château et de la Cité des Morts, constituant une tranche arbitraire de la bouillonante zone commerciale de la ville, où vivent la plupart des marchands les plus riches. La plus grande partie du commerce respectable et de la vente d'articles de luxe se passe dans ce quartier.

* Le Quartier Sud, comme son nom l'indique, est formé par l'extrémité sud d'Eauprofonde; il est dominé par les affaires des caravanes, muni des écuries et des entrepôts nécessaires. De nombreux Eauprofondais, pauvres mais honnêtes, habitent ici.

* Le Quartier des Docks englobe la totalité de ceux-ci, depuis la Montagne jusqu'au sud de la cité. C'est la portion de la ville la plus sale, la plus peuplée et la plus "chaude". Le commerce vital (et les transactions passées dans l'ombre) d'Eauprofonde en animent les rues à toute heure.

Tout visiteur arrivant à Eauprofonde par la voie des airs peut clairement apercevoir la topographie générale de la Cité. Celle-ci ressemble à une planche surèlevée au nord et possédant une légère pente descendante à l'ouest, si bien qu'elle s'incline progressivement en direction de la montagne, revenant à niveau sur la Voie du Dragon. Le Mont Eauprofonde en est bien sûr le point le plus élevé. Ses flancs fouettés par les embruns protègent une bonne partie de la ville des pires vents côtiers puisqu'ils culminent à quelque deux-cents mètres audessus des vagues. Une piste d'atterrissage pour le trafic aérien, sous la responsabilité de la Garde Municipale (les différences entre les Gardes et les Veilleurs seront explicitées ultérieurement dans ce chapitre), s'abrite derrière le pic, du côté terre. De là sont commandés les "lanceurs" de la Cité, dispositifs permettant de détruire d'éventuels bateaux qui attaqueraient le port. De plus, des patrouilles montées sur griffons l'empruntent.

Eauprofonde possède un excellent port naturel aux eaux profondes (d'où le nom) et muni de chantiers navals; plus de quatre cents vaisseaux peuvent y mouiller en même temps. Eauprofonde dispose d'une petite marine de seize "rateleurs" rapides: petits vaisseaux superbement armés pouvant transporter chacun soixante-dix soldats, munis de catapultes à pots de feu et de balistes.

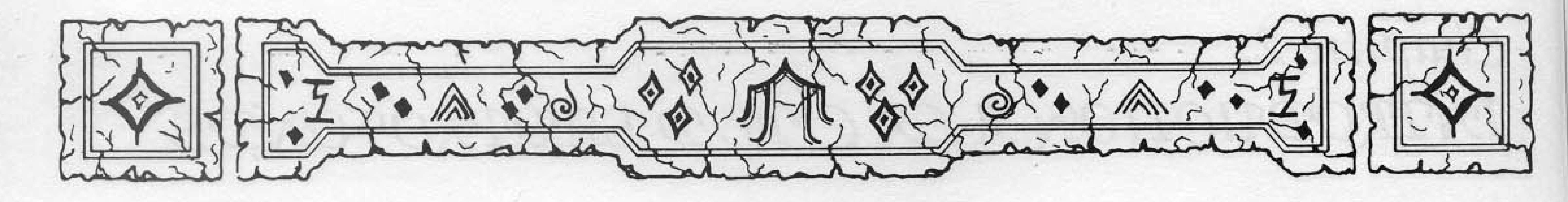
Ces vaisseaux sont équipés d'une proue renforcée, d'éperons, de rames (avec un équipage normal de trente six hommes pour les manoeuvrer), et de deux mâts sur lesquels peuvent être fixées des voiles en cas de poursuite ou si la vitesse se révèle essentielle.

La base de la marine est l'Ile de la Vigilance qui protège l'embouchure du port du climat et des attaques par voie de mer. On y trouve à tout moment presque mille hommes d'armes. Deux rateleurs sont toujours en patrouille hors du port et deux autres sont prêts à entrer en action, dans le port. En temps de paix, un jour donné, on en rencontrera au moins quatre autres le long de la Côte des Epées, en patrouille de routine. Ces vaisseaux de guerre sont soutenus par plus de vingt petites galères à voiles latines, ou "dévastateurs", et par quinze grands vaisseaux de transport de troupes et de provisions (Pour connaître les caractéristiques AD&D de ces bateaux, reportez-vous à la "Tables des Vaisseaux Eauprofondais", sous le paragraphe "L'Ordre des Maîtres Constructeurs Navals", dans le chapitre 5).

La plus grande partie des vaisseaux marchands des Royaumes ont une vitesse moyenne d'environ 80 kilomètres par jour, dans des conditions modérément favorables. Naviguer dans la région de la Côte des Epées pendant les tempêtes hivernales est dangereux, voire impossible (puisque l'on remonte vers le nord et que les icebergs y sont monnaie courante). Durant le mois de Marteau les tempêtes sont presque continuelles, et restent très fréquentes pendant les deux mois suivants, devenant de plus en plus violentes mais plus courtes et plus espacées. Le quatrième mois, elles sont remplacées par des pluies diluviennes et glacées qui ne mettent que rarement en jeu la foudre ou des vents violents et il est donc possible de naviguer en cette période sans trop de danger (mais guère à l'aise).

La Cité d'Eauprofonde est bâtie sur la roche du Mont du même nom, écrasant les restes de générations d'habitations. On lui connait au moins trois réseaux ou passages souterrains importants: Sousmont, une ancienne cité de nains, à nombreux étages, très profonde, dotée d'une mine épuisée depuis longtemps, se trouve en grande partie - comme son nom l'indique - sous le Mont Eauprofonde. Le Souterrain de la Crypte, ainsi nommé car son entrée au niveau du sol se trouve dans l'une des cryptes de la Cité des Morts, s'étend sous le Quartier Nord et est nettement moins célèbre.

Le troisième de ces labyrinthes est constitué par les égoûts de la ville, détaillés



dans ce livret. Les principaux canaux en sont navigables. Les autres peuvent être empruntés à la nage par des créatures de taille humaine possédant bravoure (ou stupidité), et agileté, bien qu'on précise aux curieux que les égoûts sont munis de herses en des endroits malaisés, afin d'en empêcher l'utilisation comme autoroutes souterraines et de gêner les mouvements de visiteurs indésirables venus des profondeurs.

L'eau douce (potable) d'Eauprofonde vient de profonds puîts situés sous le château et sous la Tour Longue-Vue, ainsi que de puîts moins profonds. Toutes ces sources sont constament surveillées par les Veilleurs. Empoisonner délibérément un de ces puîts, le combler ou tenter d'en interdire l'accès est un crime puni de mort immédiate (dès que le coupable est à portée d'une épée). L'eau "ménagère", un rien moins pure, utilisée pour la toilette des animaux, des bâtiments, pour la vaisselle et l'arrosage des plantes provient de citernes placées sur les toîts et dans les caves de la plupart des bâtiments de la ville. Les citernes de caves sont alimentées grâce à des réceptacles inclinés posés sur le toit et des grillages pour filtrer les débris solides avant que l'eau ne soit acheminée par tuyaux jusque dans la cave. On trouve aussi de plus petites citernes de caves, simples bassins sans couvercle qui sont souvent nettoyés par leurs utilisateurs afin d'éviter le contact avec pigeons morts et autres déchets. L'eau "ménagère" sale est appelée "Eau de Nuit". On s'en sert pour chasser le contenu des pots de chambre jusque dans les égoûts.

La population d'Eauprofonde chute rarement au dessous de 122.000 habitants. Le nombre exact varie beaucoup en fonction des saisons, puisque les habitants sont en grande partie formés par ceux qui visitent la ville pour des raisons commerciales. Durant les périodes les plus florissantes, la Cité peut compter jusqu'à cinq fois plus d'habitants. De telles périodes (en exceptant les occasions spéciales telles que guerres, superbes récoltes, rencontre des écus - décrite dans la boîte des ROYAUMES OUBLIES - etc.) se produisent très régulièrement au coeur du printemps, quand l'hiver est bel et bien terminé sans que les pusillanimes puissent craindre son retour, que les routes de transport par terre et par mer sont bien ouvertes, et après la moisson d'automne dans le Nord (avant que la menace des boues hivernales ne puisse devenir une réalité, rendant les routes impraticables et tandis que greniers et entrepôts regorgent encore de nourriture pour l'exportation vers le sud).

UNE BREVE HISTOIRE D'EAUPROFONDE

Pour la plupart des habitants des Royaumes, Eauprofonde la Puissante, la Cité des Splendeurs, "Couronne du Nord", est un endroit qui a "toujours été là".C'est une cité carrefour, vaste et colorée, tolérante et éclectique, où se rencontrent les membres de toutes les races civilisées et où l'on peut voir les travaux et les réalisations les plus passionnants. Eauprofonde est considérée comme le berceau de l'invention et de l'innovation au sein des efforts créatifs de toutes les cités de la Côte des Epées, et peut-être de tout Féérune. Les habitants d'autres villes de l'Amn, du Calimshan, du Cormyr, de la Sembie, du Thay et autres royaumes peuvent bien le nier, ils contestent une vérité notoire - sinon admise. Les "efforts créatifs" de marchands et nobles d'Eauprofonde s'exercent dans les domaines de la magie, de la musique, des arts et de l'artisanat - soit la combinaison du bois, du métal, du verre et d'autres matériaux pour créer des outils et des objets utiles d'une beauté, d'une précision et d'une efficacité sans cesse croissantes.

Rares sont ceux qui connaissent encore la véritable histoire de cette grande cité, dont les fondations remontent à plus de mille ans, à l'époque où le Nord était encore ce que les gens du Sud appellent avec mépris "le Nord Sauvage". En ces temps là, la plus grande partie de la région était couverte de grandes et hautes forêts, et habitée par des nains et des gobelinoïdes (dans les montagnes et les contreforts les plus nordiques) et par des elfes (au sein d'enclaves sylvestres très dispersées, partout ailleurs). Quelques tribus humaines primitives vivaient le long de la Côte des Epées, chasseurs et pêcheurs qui s'assemblaient à chaque équinoxe pour échanger leurs fourrures contre des bijoux et des outils métalliques, voire des armes occasionnelles, à des vaisseaux venus du Sud. Au printemps, ceux-ci venaient surtout pour abattre et emporter de gigantesques arbres destinés aux chantiers navals, le sud en étant désormais démuni.

En automne, ils se contentaient d'abattre ce qui leur était nécessaire pour leurs propres réparations, ou de charger une cargaison de bois si les mésaventures du commerce ne leur avaient pas permis d'embarquer des denrées plus précieuses. La plupart de ces marchands venaient mouiller en un endroit où existait un profond port naturel, protégé de la mer par un éperon rocheux, le bras d'un rocher côtier isolé et, au delà, une île rocheuse.

Au fil des années, la forêt fut de plus en plus repoussée et certaines tribus commencèrent à demeurer ici toute l'année, cultivant le terrain dégagé (et, pour les plus sages d'entre elles, contrôlant une partie de la forêt, afin de pouvoir échanger le bois contre d'autres armes et outils). Ces déclarations de propriétés et les raids de tribus qui trouvèrent nos squatters riches en armes et en outils - grâce au commerce -, donnèrent lieu à des attaques par voie de terre et de mer. Les tribus les plus belliqueuses massacrèrent les autres. L'une des plus célèbres, parmi les premières, était celle que menait Nimoar, un chef qui ordonna à son peuple de s'emparer des fermes et des docks de fortune, des hangars de commerce et des entrepôts s'étant construits près du port au cours des années, de s'y installer et de construire une palissade en bois, muni d'un remblai de terre, pour protéger la nouvelle communauté. Ainsi fut fait et, après avoir repoussé plusieurs attaques de pirates, la tribu prospéra.

Plus au nord, des tribus d'orques commençaient à manquer de place dans leurs forteresses montagnardes. Leur tentative d'expansion souterraine fut contrée par la farouche résistance des nains (quoique de nombreuses petites communautés de gnomes fussent totalement détruites), et les orques déferlèrent donc à la surface, progressant vers le sud, jetant leurs effectifs apparemment inépuisables contre tous ceux qui se trouvaient sur leur chemin. Ici et là des enclaves elfiques résistèrent mais cette poussée vers le sud déplaça de nombreux habitants de la région, notament les "éternels" (trolls), qui allèrent s'installer dans les terres nouvellement dégagées située au nord-est de la Forterese de Nimoar, terres qu'on désigne désormais sous le nom de "Landes des Trolls". En cette période troublée, Nimoar mourut de vieillesse. De plus jeunes Seigneurs de la Guerre menèrent les hommes d'Eauprofonde (ainsi les capitaines de vaisseaux nommaient-ils le port) contre les trolls. Les batailles firent rage une décennie durant, jusqu'à ce qu'un jeune homme du Nord, Ahghairon, utilise une puissante magie pour faire basculer les plateaux de la balance. Les "éternels" furent massacrés ou dispersés.

Craignant d'autres attaques, les hommes d'Eauprofonde érigèrent une petite place-forte sur les pentes du Mont Eauprofonde, au-dessus des fermes, depuis laquelle il était possible de tirer des flèches sur les assaillants. D'autres tribus, venues rejoindre la communauté par crainte des trolls, s'y installèrent et il fut nécessaire d'agrandir plusieurs fois les murs afin de faire place à de nouvelles fermes. Les Seigneurs de la Guerre gouvernaient la Cité Libre d'Eauprofonde, en conservant l'indépendance et la richesse croissante au fil des ans. Ahghairon gagna lentement en habileté et en puissance, jusqu'à devenir un grand mage. Il découvrit une réserve de potions de longévité (ou apprit l'art de les confection-



ner), car il vécut durant des décennies sans paraître vieillir. Au cours de son 112ème hiver, Ahghairon eut une violente querelle avec Raurlor - le Seigneur de la Guerre en titre. Celui-ci voulait utiliser la richesse et la force militaire d'Eauprofonde pour créer un empire dans le Nord - un empire dont Eauprofonde serait la capitale et lui-même le souverain. Il commençait à lever des armées dans ce but. Ahghairon le défia devant le peuple assemblé et on ordonna que le mage soit enchaîné. En réponse, celui-ci repoussa par magie tous ceux qui tentèrent de s'emparer de lui, jusqu'à ce que Raurlor lui-même tire son épée. Comme il tentait de le frapper, Ahghairon s'éleva dans l'air pour se mettre hors de portée puis prononça une incantation. L'arme de Raurlor se changea en un serpent qui ne tarda pas à mordre. Le Seigneur de la Guerre mourut du venin devant une assemblée choquée. Ahghairon rassembla ensuite tous les capitaines de l'armée et les aînés des familles. Tandis que des coursiers couraient les prévenir, des flammes firent rage sur le siège vide du Seigneur de la Guerre, afin que nul ne pût s'y asseoir. Sur un geste du mage, elles devaient ensuite s'éteindre, laissant le trône intact. Ahghairon s'y installa alors et se proclama premier Seigneur d'Eauprofonde, annonçant que désormais la sagesse mènerait la ville, plutôt que la force des armes. Il rassemblerait en secret un petit nombre d'hommes qui régneraient à ses côtés. En public, ils apparaîtraient masqués et déguisés mais leur autorité serait égale à la sienne et ne pourrait subir aucune pression - y compris celle du mage. Ces Seigneurs pourraient servir aussi longtemps qu'ils le désireraient et devraient être choisis dans toutes les catégories d'habitants de la cité.

Le peuple écouta et approuva. Durant les deux-cents années suivantes, Ahghairon gouverna Eauprofonde en compagnie des Seigneurs inconnus. Selon les époques, les Seigneurs masqués se composèrent de cinq, six ou sept membres qui apparaissaient rarement et parlaient peu. Certains murmuraient qu'il s'agissait des serviteurs d'Ahghairon ou d'automates contrôlés par magie, mais la justice du vieux mage était rapide et juste, ses lois bonnes, ses gardes polis et aussi empressés à aider qu'à arrêter, aussi le peuple manifestait-il son contentement.

Les années passèrent, paisibles et propères. Le Nord fut ouvert aux humains. Des routes construites sous les ordres d'Ahghairon en reliaient les communautés, depuis les ruines du Royaume déchu (voir Chapitre 1), ayant été abattu par les attaques des gobelinoïdes de nombreuses années auparavant, jusqu'aux cités qui devaient former plus tard l'Amn. La taille et la richesse d'Eauprofonde quintuplèrent. De tous les coins des Royaumes, des gens commencèrent à venir dans la "Couronne du Nord", attirés par l'argent, et parmi eux des voleurs ou des tricheurs. Lorsque ces activités, au-delà des simples larcins, devinrent escroqueries - par la grâce de nombreux faux artisans qui disparaissaient en une nuit, après avoir reçu de nombreuses commandes, payables d'avance -, Ahghairon fit venir les aînés des marchands, les "Nobles", et leur suggéra de créer des guildes, à la mode du Sud, et de surveiller eux mêmes les moins scrupuleux de leurs confrères. Certains résistèrent, insultés, mais d'autres comprirent les avantages d'un tel arrangement, particulièrement s'il leur était possible de régler tous les détails eux-mêmes, sans que rien ne leur soit imposé par le gouvernement. Les guildes furent donc créées et Eauprofonde continua à grandir en taille et en prospérité. Deux fois de plus les murs de la cité furent agrandis; les marchands parcouraient le monde entier, ramenant des denrées exotiques, et répandant la réputation de la cité jusqu'en des pays éloignés. Certains habitants du Sud écoutèrent ces rumeurs en songeant à la conquête - voire au pillage -, mais leurs propres régions étant alors à feu et à sang, il n'y eut aucune invasion.

Au bout du compte, la santé d'Ahghairon déclina. Il mourut et fut enterré cérémonieusement dans sa tour, laquelle fut scellée pour en éloigner voleurs et imbéciles. Ceux qui avaient été ses élèves en magie s'assemblèrent pour le saluer et lancèrent les sorts de protection les plus puissants qu'ils connaissaient sur sa dernière demeure (laquelle a encore la réputation de demeurer inviolée).

De grands troubles agitèrent la cité lorsque les Maîtres de Guildes se disputèrent pour savoir qui devait gouverner, et plus d'un riche marchand fut trouvé assassiné. Des groupes de gardes du corps en livrée apparurent ouvertement dans la rue, armés, accompagnant leurs maîtres. Deux mois très violents s'ensuivirent, tandis qu'ils se querellaient ou parlementaient (et parfois se battaient en duel dans les rues). Ils décidèrent enfin que tous les Maîtres de Guilde devaient gouverner Eauprofonde ensemble, formant un Conseil. Les nobles de petit rang et une bonne partie des habitants de la ville protestèrent, disant que des Seigneurs de droit gouvernaient déjà. Mais on leur répondit que les Seigneurs étaient demeurés invisibles depuis la mort d'Ahghairon et que depuis toujours, ils avaient dû être des zombies ou des golems contrôlés par le mage, pour dissimuler son despotisme. De fait les Seigneurs demeuraient inactifs et muets.

Il s'agissait bien entendu d'hommes et de femmes bien réels, dont les identités avaient été apprises par certains Maîtres de Guildes curieux - lesquels les avaient faits assassiner par leurs propres serviteurs après la mort d'Ahghairon. Les seuls Seigneurs survivants (ceux dont on n'avait jamais percé le déguisement) étaient Baeron, un menuisier, et Shilarn, une apprentie-magicienne. Ils demeurèrent dans l'ombre et attendirent. Croyant que tous les Seigneurs avaient été éliminés, les Maîtres de Guildes prirent officiellement le pouvoir.

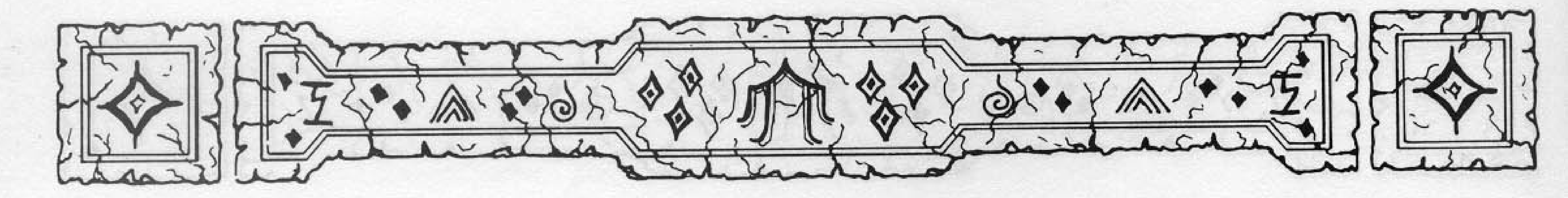
Ils ne régnèrent que pendant six ans avant que leur égoïsme ne les mène à un bain de sang. Quelques querelles armées ou meurtres explosèrent en une brève mais cruelle série de combats de rue et d'attaques nocturnes. Cette période, parfois appelée la "Guerre des Guildes" par les sages (bien qu'elle ne fut ni assez longue, ni assez organisée pour être qualifiée de guerre à l'époque) ne laissa que deux Maîtres de Guildes survivants. La plupart des esprits éclairés de la ville étaient morts et la plus grande partie des réserves d'or dépensées ou pillées.

Les deux survivants étaient Lhorar Gildeggh des Chantiers Navals et Ehlemm Zoar des Joailliers. Manipulateurs de génie, ils étaient de force égale et ne purent se départager, bien que les affrontements entre leurs armées privées ne fussent pas rares dans les rues. Ils finirent par se lasser du sang et, après que bien des membres de leurs familles aient été retrouvés morts dans les caniveaux, acceptèrent de gouverner ensemble. Deux trônes furent installés dans Château Eauprofonde. Depuis lors ils ne cessèrent de se disputer pour l'une ou l'autre question, si bien que la Cité devint un endroit de tension et de peur. Tous les problèmes, y compris la reconnaissance de nouveaux Maîtres de Guildes pour remplacer les morts, devait passer devant les deux Seigneurs Magistères, ainsi qu'on appelait Lhorar et Ehlemm. Rares étaient les questions qui trouvaient une réponse.

Un jour, deux personnes masquées et vêtues de robes, comme l'avaient été les Seigneurs d'Eauprofonde, se présentèrent à la cour. Nul ne sut d'où ils venaient, mais ils apparurent dans le Grand Hall du Château et ordonnèrent aux Seigneurs Magistères de quitter la Cité. Les interpellés refusèrent en riant. Le plus petit des deux intrus (la dame Shilarn, autrefois apprentie et héritière officieuse d'Ahghairon) les pulvérisa à l'aide de foudre et de boules de feu, si bien que les trônes eux-mêmes furent réduits en cendres.

Le plus grand des intrus (Baeron), convoqua alors les chefs des maisons nobles - ajoutant que s'ils ne s'étaient pas présentés avant la tombée de la nuit, il devaient quitter la ville pour toujours. Toute la cour entendit l'appel, qui fut répercuté dans les rues.

Les nobles survivants vinrent, contraints et forcés, accompagnés de gardes du corps, s'attendant à un piège. Baeron leur parla, ainsi qu'à la foule des curieux assem-



blés, disant "ceci ne doit plus se reproduire". Si Eauprofonde voulait retrouver sa grandeur, tous devaient soutenir ses plans et ceux de l'autre Seigneur, ainsi qu'ils avaient soutenu Ahghairon dans le passé. Tous deux choisiraient d'autres Seigneurs qui règneraient en secret, comme autrefois, à l'exception de lui-même. Il enleva son masque et dit: "Je suis Baeron. Je désire règner comme Ahghairon jadis. Je désire me sentir à nouveau en sécurité dans ma ville". Et le peuple d'Eauprofonde manifesta son approbation. Toujours masquée, Shilarn commanda que soient proscrites les maisons des deux Seigneurs Magistères. Il y eut quelques protestations, mais comme elle levait la main qui avait détruit les trônes, celles-ci se calmèrent. Les maisons de Gildeggh et de Zoar furent donc proscrites.

La ville retrouva la paix et les Eauprofondais leur travail. Pour empêcher la découverte de l'identité des Seigneurs, Baeron sélectionna des hommes de caractère, qu'il connaissait bien, et les nomma Magistères (on devait vite les surnommer "Robes Noires", à cause de leur habit de fonction), aux ordres des Seigneurs, chargés de juger et d'appliquer les lois dans les questions routinières. Il les paya bien pour leur éviter toute tentation, et fournit un logement à ceux qui craignaient pour leur sécurité de vivre parmi le peuple. Servir ainsi, annonça-t-il à la Cité assemblée, était un fardeau, et non un abus d'autorité. Quiconque ne désirait plus servir ne devait pas être villipendé mais respecté. Au dessus des Magistères, les Seigneurs tenaient leur cour, pour corriger ou superviser les jugements des premiers. Baeron dit au peuple que nul ne devait décrier ou amenuiser un jugement des Magistères, même si les Seigneurs choisissaient de l'altérer ou de l'annuler. Ceux qui n'appréciaient pas les postes officiels et leurs détenteurs pouvaient fort bien s'en remettre à nouveau au règne de l'épée et de la stupidité - et périr comme leurs prédécesseurs.

Devant le Tribunal des Seigneurs, Baeron encouragea les gens à parler librement durant la combustion d'une courte chandelle, sans peur de châtiment ou de reproches, tant qu'ils s'exprimaient ouvertement et répondaient aux question ou aux contradictions de chacun. Ainsi, disait-il, les justes doléances seraient entendues, quelle que fût l'importance de la question et la position sociale de l'orateur.

Ainsi fut-il fait. Lent à se mettre en place - avant que le peuple ne soit assuré de sa loyauté - le règne des Seigneurs se prolongea pourtant après la mort de Baeron, celle de Shilarn et même celle de leur fille Lhestyne, la "dame masquée", qui épousa Zelphar Arunsol de Padhiver et engendra Khelben "Bâton Noir" Arunsol, aujourd'hui Seigneur d'Eauprofonde. Ce dernier connait comme Ahghairon le secret de la longue vie. Les années passèrent. Eauprofonde grandit en taille et en variété, grâce à un commerce florissant, sous la tolérance et la protection de défenseurs puissants et d'un gouvernement juste. En toutes ces choses, il n'existe aujourd'hui aucune cité des Royaumes pouvant rivaliser avec la Couronne du Nord.

ET MAINTENANT, LES NOUVELLES...

Les nouvelles se répandent rapidement à Eauprofonde. Les diplomates et ceux qui commercent par voie de terre ou de mer avec les "Royaumes Eloignés" ont des raisons professionnelles de s'intéresser aux événements et aux rumeurs. De nombreuses autres personnes s'en informent également, par pure curiosité.

Le fait qu'Eauprofonde soit un carrefour en fait un endroit où l'on entend beaucoup de choses - et les mensonges y sont plus facilement exposés qu'ailleurs, grâce à la présence de nombreux voyageurs à l'expérience et au savoir importants. Si les PJs cherchent des informations, le MD doit exploiter les possibilités de jouer des personnages, en suivant la règle suivante: seules les informations techniques ou les secrets des Guildes sont à vendre (et rarement des secrets d'état; on trouvera presque toujours des détails concernant les actes, les intentions et la force militaire d'autres royaumes ou cités-états, mais pas d'Eauprofonde elle-même). Tout le reste est offert en échange d'un verre ou d'autres informations. Contacts et sources ne sont jamais révélés, sauf à des camarades d'aventures ou à des membres de la même Guilde que l'informateur. Si les PJs tentent de répandre une nouvelle ou une rumeur, le MD doit juger leur efficacité en fonction de leurs méthodes et des événements actuels se déroulant dans la cité. En général, une nouvelle quelconque ne met pas plus de sept jours pour se répandre dans toute la ville. Les nouvelles concernant le Palais ou des disputes publiques dans les grandes rues sont généralement sur toutes les bouches en moins d'une journée.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de nouvelles fraîches de la Cité (le MD doit créer son propre flot incessant de rumeurs comparables; si on en entend constamment, elles semblent réelles et ne sont pas reçues par les joueurs sous la forme "Hé, les mecs ! V'là une aventure !", bien qu'elles puissent être développées ainsi si le MD le souhaite). Il est aussi possible d'utiliser les nouvelles des Royaumes figurant dans la boîte des ROYAUMES OUBLIES. Toutes les informations suivantes sont relatives au début de Mirtul, dans l'année du Prince.

* On a dérobé à Nather, un marchand de l'Amn, six statues identiques, extrêmement précieuses. Ces nus de mâles elfiques, hauts de 2m sont dit-on très lourds, fragiles et extrêmement réalistes. Ils ont disparu d'un entrepôt cadenassé dans le Quartier des Docks, sans qu'un seul des douze gardes privés n'ait été dérangé. On suspecte l'utilisation de la magie. Les Veilleurs ont contacté L'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs afin de lui demander son assistance professionnelle.

* Alusair Nacacia, princesse du distant Cormyr, qui avait disparu depuis plus d'un an, et que recherche son père Azoun IV - ayant offert 12.000 po et un titre de chevalier à qui la lui ramènerait - a été vue dans la Cité. On dit qu'elle mène une vie d'aventurière, compagne de l'un des puissants mages d'Eauprofonde - quoi qu'on ignore duquel. Un homme s'étant vanté de le savoir a été retrouvé pétrifié sur le siège qu'il occupait dans un angle de taverne, quelques moments après qu'il ait parlé. La statue s'est aussitôt brisée mystérieusement. On sait qu'Alusair est petite, mince et extrêmement belle: le diplomate Aszundar Zel de Padhiver l'a décrite après une courte visite en Cormyr, il y a trois ans, comme "espiègle" et "sombre de regard". Depuis sa disparition, les rumeurs les plus diverses et les plus colorées ont couru à son sujet.

* Zulmark Korathar, le célèbre guerrier, rassemble dit-on des compagnons pour une nouvelle aventure: l'exploration de certaines cités de nains qu'il aurait localisées sous les montagnes du Nord. les aventuriers intéressés peuvent le trouver presque tous les soirs au Poing Sanglant (No 272, Rues Prespre et des Escargots, Quartier des Docks); ce vétéran des groupes d'aventuriers Le Masque Bleu et les Chevaucheurs de la Nuit (tous deux séparés), borgne et grisonnant, connait dit-on le Nord comme peu d'hommes vivants et a combattu plus de monstres que quiconque - s'il faut en croire la moitié des histoires qu'il raconte lorsqu'il est ivre.

* Durant les mois passés, au cours de deux nuits, on a vu des wyverns survoler la Cité. Des gardes montés sur griffons n'ayant rien pu trouver, on soupçonne l'emploi de magie. L'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs craint qu'un maléfique magicien d'Eauprofonde ou des environs n'ait créé un sort qui invoque et/ou téléporte des wyverns et permette de les contrôler. Aucune attaque, aucun vol liés à ces observations n'ont pu être constatés.

POLITIQUE, CRIME & CHATIMENT

Ce paragraphe traite de la politique formelle d'Eauprofonde - les intrigues de Guildes, les factions opposées et les groupes puissants seront évoqués dans un chapitre ultérieur. Il est nécessaire de faire cependant une note générale; le "niveau social" est bien moins important à Eauprofonde que dans les autres cités des Royaumes - et sans doute d'ailleurs; le fait que la ville soit un carrefour et que les commerçants essuient parfois des revers de fortune répétés rendent les habitants de la Cité des Splendeurs tolérants envers de nombreuses catégories de gens, possédant de nombreuses coutumes, religions, intérets et revenus différents. Un paladin natif



d'Eauprofonde, accepterait par exemple aisément que les gens rejetant l'autorité rigide sont aussi "bons" et dignes de sa protection que leurs voisins plus loyaux, à moins qu'ils n'aient des liens directs avec le mal. De même, un cavalier pourrait se sentir supérieur à un balayeur mais ne le ferait pas sentir à celui-ci, au-delà d'une légère condescendance et d'une simplification de l'élocution. Petite naissance ou petite fortune n'entraînent pour un homme ni ridicule, ni grossièreté de la part de ses supérieurs - sinon ce que ses propres actions lui vaudraient également auprès de ses égaux. Les cavaliers et paladins visiteurs ne suivent bien sûr pas cette règle, bien qu'ils soient vite ramenés à de bons sentiments par les citoyens (ou les Veilleurs, s'ils se montrent trop bornés). "Vivre et laisser vivre" est une bonne description de l'attitude de la plupart des Eauprofondais envers leurs voisins. Chacun s'occupe en privé de chercher la richesse; les médisants et ceux qui souhaiteraient dire aux autres comment agir, penser ou vivre sont plus une source d'amusement qu'une véritable force sociale.

Le Gouvernement

Eauprofonde est actuellement gouvernée par seize Seigneurs, que la population ne voit que lorsqu'ils tiennent leur Tribunal. Leurs identités sont dissimulées par des masques et des robes identiques. Il est rare que plus de sept d'entre eux apparaissent en une occasion donnée.

Ce conseil démocratique est largement composé d'inconnus. Chacun sait que Piergeiron "le Paladifils", Gardien d'Eauprofonde (= commandant de la garde municipale), Maître Suprême des Guildes et Commandant des Veilleurs est un Seigneur. Le paladin vit ouvertement dans son palais aux tours dorées, se chargeant des affaires diplomatiques et légales de la Cité. Parmi les citoyens, on suppose généralement que l'archimage Khelben "Bâton Noir" Arunsol fait également partie des Seigneurs (certains prétendent même qu'il en est le chef), mais nul ne connait avec exactitude les identités des autres. On entend parfois prononcer les noms de Mirt, Larissa et Textre.

Les MDs sont encouragés à créer leurs propres Seigneurs - six sont laissés sans description -, en gardant à l'esprit que tout Seigneur doit avoir une vie publique relativement paisible (il ne devrait pas s'agir d'un noble, ni d'un Maître de Guilde), être d'alignement bon (probablement neutre, ou loyal) pour rentrer dans le Conseil, qui possède déjà suffisament de membres Chaotiques Bons, notament Mirt. Ceci permettra aux MDs d'utiliser les Seigneurs en coulisses pour influencer les événements dans la Cité, frustrant les joueurs qui liront ceci et apprendront l'identité des Seigneurs décrits ci-dessous. De plus ils disposeront de plus de liberté pour faire de futures modifications, qu'une liste fixe et arrétée ne permettrait pas (et le mystère ajoute au plaisir).

La peine punissant le déguisement en Seigneur est la mort immédiate, sans délais, des sorts de Nécromancie étant ensuite jetés pour découvrir les mobiles du contrevenant, si le temps le permet. Les Seigneurs se connaissent tous entre eux et Piergeiron peut leur ordonner à tout moment de se démasquer devant lui (un refus serait un crime capital).

PIERGEIRON "Le Paladifils"

Palais, tous les quartiers Paladin de niveau 14 (ou plus ?)
LB Tyr
Mâle Humain

Piergeiron est le seul Seigneur connu d'Eauprofonde; il agit en tant que porte-parole. C'est également le diplomate en chef de la Cité des Splendeurs en face des puissances étrangères, et son défenseur en chef, à la fois Commandant des Veilleurs et Gardien (commandant) de la garde. En tant que Maître Suprême des Guildes, il est habilité à passer outre la loi de ces dernières. Ses décrets constituent la seule loi absolue dans cette cité d'interprétation et de subtil détournement. Il est donc en sécurité parmi les Eauprofondais mais, pour les mêmes raisons, sa vie est menacée par les puissances étrangères telles que l'Amn, le Calimshan et Luskan: il est tellement irréprochable, si compétent en matière d'administration et de justice que les Eauprofondais ne sauraient rêver meilleur responsable. Ceux qui souhaitent la chute de la cité, eux, aimeraient bien s'en débarrasser. Piergeiron parle lentement et rarement; on le surnomme parfois "Crâne Epais", quoique jamais en face. Il n'est pas stupide mais feint souvent de l'être, faisant, comme on dit, l'âne pour avoir du son. Son véritable surnom lui vient de son père Athar, "Le Chevalier Etincelant", le Bras de Tyr, qui était un fort célèbre paladin du Nord.

KHELBEN "Bâton Noir" ARUNSOL

Tour de Bâton Noir, tous les quartiers, voyage énormément (notament dans d'autres plans)
Magicien de niveau 26 (ou plus ?)
LN (fortes tendances Bonnes) Mystra
Mâle humain

Khelben est l'archimage le plus influent et le plus puissant de la Côte des Epées. C'est de plus l'un des souverains d'Eauprofonde (bien qu'il ne l'admette pas ouvertement, la plupart des gens le soupçonnent de l'être). Allié aux Ménestrels et partie prenante dans le maintien de l'Alliance des Seigneurs (de Lunargent, Soldabar, Padhiver et autres cités "bonnes" du Nord avec ceux d'Eauprofonde). Khelben travaille en permanence à influencer tel ou tel événement ou tendance, prévoyant à long terme. Peintre et forestier, il a instruit de nombreux mages d'importance (comme Malchor Harpell, Savengriff et Nain).

Khelben est un homme grand (1,80 m), musclé, barbu, au front dégarni et aux cheveux poivre et sel. Ses manières sont distinguées. Il est sage, gravement, sans pompe. Son érudition inclut les domaines de l'histoire, des traditions et des arts de la magie pratiquée dans le Nord depuis la sortie de la barbarie.

Il est conseillé au MD de conserver à Khelben dix niveaux d'expérience de plus que le plus fort des PJs, afin de pouvoir l'utiliser pour "calmer" les personnages récalcitrants. Il est à noter que Khelben peut s'échapper grâce à un sort d'évasion d'Eglisorme (contingence améliorée) s'il a des problèmes. De plus, par un Envoi, il peut faire venir Malchor, Nain et Savengriff en cas de besoin.

MIRT "le Prêteur"

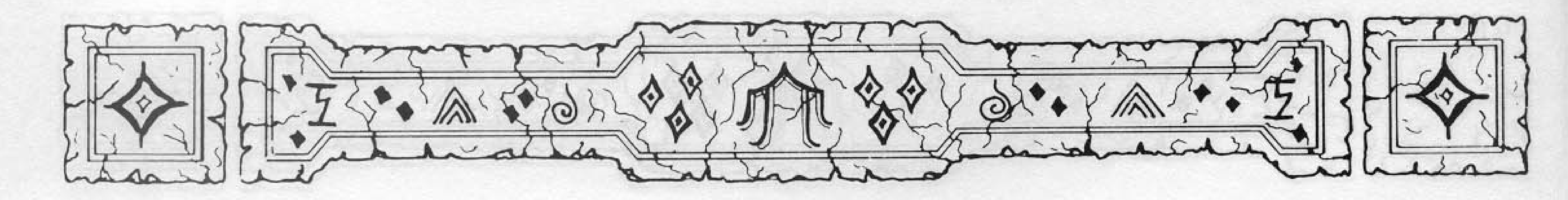
Manoir de Mirt, tous les quartiers
Guerrier de niveau inconnu
CB Tymora
Mâle humain

Gras, insouciant, grand buveur, rude d'accès (et autrefois bagarreur et concupiscent), Mirt est l'un des plus rusés parmi les Seigneurs d'Eauprofonde, même s'il est secrètement romantique et compatissant. On le voit souvent faire la tournée des tavernes, vêtus d'habits portant des taches de nourriture. C'est un homme très riche. Il a autrefois été un général de mercenaires très prospère, dans le Nord et les terres de la Côte des Epées: Mirt "Sans-Pitié". C'est l'un des Seigneurs les plus influents, aimé de ses camarades (même les paladins). Il est sage et sait juger la personnalité d'êtres de toutes races et de toutes fois. Sa compagne de toujours est la jeune guerrière Aspère, qu'il a sauvée alors qu'elle n'était qu'un bébé, dans une cité mise à sac, et qu'il considère comme sa petite fille bien qu'elle soit désormais femme. (Aspère est une guerrière de niveau inconnu, DEX 17, CHA 16, CB, fidèle de Tymora. C'est une petite et mince beauté, discrète mais enjouée.)

LARISSA NEATHAL

Guerrière de niveau 4
NB Sunie

Larissa Néathal est une courtisane d'Eauprofonde qui joue le rôle d'une poupée gonflable à la tête vide devant tous les employés et diplomates qu'elle peut rencontrer, amassant ainsi le plus d'informations possibles. Lorsqu'elle est fatiguée ou déprimée, elle se tourne cependant vers Durnan (voir ci-dessous) pour trouver le réconfort. Ses talents d'organisatrice de réceptions



galantes sont légendaires. Si nécessaire, il lui est possible de danser tout le jour et toute la nuit sans paraître se fatiguer. Elle est immunisée contre la plupart des poisons et des somnifères, à moins qu'elle ne possède un objet magique l'en protégeant.

TEXTRE

Paladin de niveau 17 (ou plus)
LB Tyr

Comme Piergeiron, Textre est un fidèle de Tyr. Il n'aime guère le protocole et préfère sortir de la ville pour demeurer actif, comme en menant des patrouilles par voie de terre ou de mer. A plusieurs reprises, sa vigilance a évité à la Cité des Splendeurs d'être l'objet d'une attaque surprise.

A intervalles réguliers, Textre ressent le besoin de renouveler sa foi et son dévouement en partant chevaucher en solitaire dans les terres sauvages du Nord, où il combat seul les orques, trolls ou autres créatures maléfiques qu'il rencontre. Textre est presque incapable de ressentir de la peur mais cela ne le rend pas stupide. Il considère qu'attaquer seul une douzaine d'orques n'est pas un risque exagéré. Il reculera par contre devant une horde entière pour aller avertir la cité, plutôt que de se ruer à l'attaque.

DURNAN

Guerrier de niveau 12 (ou plus)
NB

Durnan "l'Errant" est un guerrier à la retraite (?) qui tient maintenant l'auberge du Portail qui Baille (le bâtiment 4) à Eauprofonde. Depuis cette auberge, une sorte de puîts mène à Sousmont, le complexe souterrain percé sous le Mont Eauprofonde). C'est un homme prudent, laconique, qui déteste l'injustice mais tolère les opinions des autres tant que ceux-ci ne tirent pas l'épée dans son auberge, auquel cas il les punit aussitôt avec sévérité. Durnan et Mirt sont de vieux amis, autrefois compagnons d'aventures. Il y a de nombreuses années, avant de rencontrer Mirt au cours d'un combat naval, Durnan était un aventurier errant, solitaire, qui traversait le Nord de long en large.

Durnan est né quelque part dans les régions reculées du Nord, et il déteste en particulier les hobgobelins. Mirt pense que toute sa famille, ses amis et ses voisins ont été tués par ces monstres, faisant de lui un orphelin et un sans-logis, mais ce n'est là qu'une supposition. Durnan ne parle pas de ces choses. Lorsque Durnan ne désire pas répondre à une question, il se contente de fixer l'interrogateur avec un visage calme, sans expression, et de se taire. Il hurle au cours des combats mais il lui arrive rarement de se mêler à une dispute verbale, car il préfère se réfugier dans le silence. Le Maître de Donjon peut se reporter aux Echarpes Rouges (décrites dans le chapitre 5) pour avoir plus d'informations sur les activités de Durnan.

NYMARA SCHEIRON

Voleuse de niveau 7 (ou plus)

On l'appelle "la Chatte"; même parmi les Seigneurs, rares sont ceux qui connaissent le nom complet de cette farouche femme d'âge moyen, aux cheveux broussailleux, au caractère parfois irascible et à la silhouette superbe. Pour tous, elle est "la Chatte", une comédienne expérimentée, parfois voleuse sur les docks, recrutée par Mirt et Khelben il y a une décennie pour devenir membre des Seigneurs. C'est son esprit pratique qui influence les détails de nombreuses actions de ceux-ci. Elle sait toujours de quelle manière les gens du commun recevront un décret. La Chatte a autrefois combattu un demi-Dieu maléfique (le "Fils du Dieu", enfant de Baine) pied à pied, à l'épée, avant que ne retentisse l'appel d'une compagnie d'aventuriers. Elle ne sert personne. Elle considère Mirt, Durnan, Larissa et Khelben comme ses amis et aime se détendre en leur compagnie durant les nuits qu'elle n'occupe pas à parcourir les rues ou à explorer les poches de tel ou tel visiteur à l'aspect louche. La Chatte ne volera jamais ne serait-ce qu'une pièce de cuivre à ses amis Seigneurs. Elle refuse la charité et les cadeaux. Il lui est possible d'apparaître comme une dame de haut rang, extrêmement belle, si elle le désire (ce qui est rare), mais on la rencontre plus souvent parfumée et maquillée outrageusement, vêtue de manière suggestive, adossée à un porche, dans une ruelle, ou accoudée à un bar. Habillée de façon moins voyante, elle est fort douée pour suivre les gens dans les rues sans se faire remarquer et connait fort bien les égoûts et les toîts de la ville, qu'elle utilise pour se déplacer plus vite que dans les rues encombrées.

SAMMEREZA SULPHONTIS

Sammeréza Sulphontis est une version un peu plus mince, un peu plus jeune et nettement plus polie, facile d'accès, de Mirt. Cet infatigable marchand ambulant se trouve rarement au sein de la cité. Il est capable de vendre n'importe quoi à n'importe qui, acheter presque n'importe quoi à n'importe qui et d'échanger la plupart des choses à la plupart des gens, comme l'a une fois défini Durnan. Tandis que ce rusé et intelligent commerçant aux nerfs d'acier, aux manières parfois obséquieuses, traverse les royaumes, vendant toutes sortes de produits, de l'engrais aux esclaves (bien qu'il néglige d'informer Textre et Piergeiron de cette dernière activité), peu de choses lui échappent. Une bonne partie des informations qu'obtiennent les Seigneurs au sujet du Sud et des terres situées à l'est de la Mer Intérieure sont dues à Sammeréza. On sait que celui-ci possède un moyen de se téléporter à Eauprofonde en cas de danger ou lorsqu'il doit y rapporter une nouvelle urgente. Ses capacités précises sont laissées à l'imagination du MD.

CALADORN

Cavalier de niveau 8 (ou plus)

Caladorn est un cavalier né et élevé à Eauprofonde. Il a choisi d'abandonner son nom de famille, Cassalantre (voir chapitre 6), jusqu'à ce qu'il ait accompli une action le rendant digne de le porter (comme il l'a dit à son père Ohrl, actuel chef de la maison Cassalantre.) Ceci lui permet de conserver le privilège de sa naissance tout en se libérant avec grâce de l'autorité parentale. Ohrl ignore que son fils fait partie des Seigneurs d'Eauprofonde.

Caladorn est jeune, sardonique, extrêment intelligent et perspicace. Il aime s'amuser lorsqu'il trouve l'occasion d'abandonner son sérieux coutumier. C'est un Chevalier. Bien qu'il ne s'en rende pas encore compte, il commence à rêver d'aventures. Il a accompagné à plusieurs occasions l'équipage d'un rateleur au cours d'une bataille, sans que les capitaines se doutent qu'ils avaient affaire à un Seigneur, croyant tout au plus pouvoir compter sur l'épée d'un jeune noble désoeuvré. Khelben et Durnan, et dans une moindre mesure Mirt, pensent que Caladorn est l'un des Seigneurs importants qui pourront continuer la tâche après leur mort, bien qu'ils considèrent son origine noble comme un handicap devant être dépassé avant qu'on ne puisse vraiment compter sur lui. Comme le dit Mirt, "ce gamin pense trop souvent comme le sang-bleu qu'il est - arrogant, sûr de lui, sait tout sur tout - et se plante complètement. Il lui faudrait quelques bonnes batailles."

BRIAN "le Maître des Epées"

Guerrier de niveau 12
NB

Brian "le Maître des Epées" est un forgeron qualifié. Son surnom est en fait un titre au sein de son artisanat, bien qu'il ait dépassé cette qualification en devenant armurier. C'est donc un forgeron aussi doué que peut l'être un humain, dont les réalisations sont durables, belles et ouvragées de manière exquise. Brian passe le plus clair de son temps à sa forge. On le connait pour sa vision des choses simple et directe (certains disent "simpliste"). Brian et la Chatte sont les plus pratiques des Seigneurs, suivis par Mirt et Durnan, ce qui les rend capable de trouver les faiblesses de plans pourtant astucieux et d'anticiper les problème sociaux bien avant



qu'ils ne se produisent.

Les décisions des Seigneurs sont annoncées publiquement par Piergeiron; il est conseillé de ne pas permettre aux PJs de duper, d'infiltrer, d'espionner, de tuer ou de se joindre aux Seigneurs: ceux-ci ne sont pas des pantins et ne doivent pas être joués comme tels. Les casques qu'ils portent en public - ceux qui soutiennent leurs masques - sont enchantés. Le porteur est protégé contre les sorts de divination et autres moyens d'investigation ou de contrôle mental, comme cela a été noté dans la boite des ROYAUMES OUBLIES, à la rubrique Eauprofonde.

Justice

Sous les ordres de Piergeiron et des mystérieux Seigneurs se trouvent les magistrats, ou Magistères, et deux groupes de serviteurs de la loi: la Garde Municipale (militaires) et les Veilleurs Municipaux (policiers).

MAGISTERES. Vingt-six Magistères se chargent de juger les affaires routinières de la Cité. Trois de ces officiels au moins sont en permanence de service au palais. Durant la journée, on trouve également un Magistère à chaque porte de la cité. Ces "Robes Noires" ont le pouvoir de rendre une sentence instantanément, bien que la plupart attendent d'avoir recueilli les preuves fournies par des témoins. Ils sont toujours accompagnés par une escorte d'au moins six membres de la Garde Municipale. Tout citoyen d'Eauprofonde a le droit d'en appeler au Tribunal des Seigneurs dans les deux jours. Celui-ci est présidé par Piergeiron (deux autres Seigneurs au moins doivent aussi être présents) et siège aux environs de midi, chaque jour. Il juge tous les cas de meurtres et autres crimes capitaux, les témoignages rapportant des morts suspectes, les viols, les utilisations maléfiques de la magie et les appels des citoyens contre les jugements des Magistères. La plus grande partie de ces derniers sont entérinés ou reformulés de manière plus légère. A moins d'être des hommes bons et compréhensifs, les Magistères ne gardent pas longtemps leur position. Ils peuvent être nommés à volonté par un décret public des Seigneurs.

GARDES ET VEILLEURS. Les visiteurs confondent souvent les Veilleurs et la Garde Municipale. Les membres de la seconde sont des hommes d'armes vêtus d'armures, très entraînés, qui servent d'équipage aux râteleurs et de soldats lorsque la cité ou ses intérets sont attaqués. Ils font aussi office de patrouilleurs hors des murailles et gardent le Palais de Piergeiron, Château Eauprofonde et les nombreux postes de garde situés le long du périmètre de la Cité - tours, murs, cavernes sous-marines, prisons et arsenaux. Ils sont aussi chargés de la protection de Piergeiron et servent de garde d'honneur pour les diplomates en visite. Les portes de la cité sont surveillées à la fois par la Garde, qui en contrôle l'accès et assure la prévention des attaques, et par des patrouilles de Veilleurs qui observent les visiteurs et sont toujours prêts à aider les gardes en difficulté, à donner la chasse aux fugitifs pour éviter aux gardes de quitter leur poste, ou à escorter les visiteurs qui en font la demande.

Les Veilleurs, bien plus familiers aux visiteurs et à la plupart des citoyens, sont les policiers de la ville, et leurs actions ne se limitent pas à des arrestations. Ils peuvent aider les passants lourdement chargés, indiquer leur chemin aux visiteurs, chercher les enfants perdus, administrer des soins de premier secours et arbitrer les disputes entre joueurs ou les combats d'enfants. Une patrouille de Veilleurs comprend en général quatre hommes à pied, deux étant des officiers: un Armar (sergent) et un Civilar (Lieutenant/Capitaine). Tous sont revêtus d'une armure de cuir cloutée verte, noire et dorée, leur conférant une CA de base de 7. Ils sont armés de matraques (à considérer comme des gourdins), de dagues et d'épées courtes. Les Veilleurs ont accès aux arsenaux de la Garde situés dans le Palais, dans le château et dans les tours d'enceinte. Les renforts arrivant sur les lieux d'un crime peuvent être montés, porter toutes sortes d'armures et manier toutes sortes d'armes, selon la situation. Les patrouilles de Veilleurs sont nombreuses; tous les Veilleurs peuvent pénétrer dans n'importe quel bâtiment ou zone de la cité sans avertissement, à moins de se le voir interdire par un Seigneur (mais ni par un Magistère, ni un officier de la Garde, ni même un de leurs propres supérieurs) et y chercher l'endroit, l'objet ou la personne qu'ils désirent. Certaines zones de la cité sont traditionnellement moins fréquentées par les Veilleurs (les docks, par exemple), alors que d'autres le sont énormément (comme la Cité des Morts). Si une patrouille de Veilleurs constate un trouble de grande échelle, l'un de ses membres soufflera dans sa corne "tremblottante" au son distinctif, que tous les Veilleurs portent à la ceinture pour appeler de l'aide. Un autre s'empressera de courir au premier poste de garde pour passer le mot.

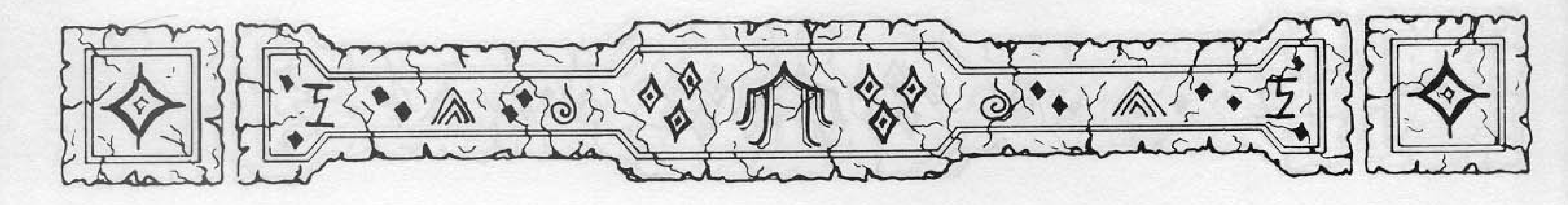
Sous les ordres de Piergeiron, les Veilleurs sont commandés par leur capitaine, Rulathon, un guerrier LB de niveau 12 (voir "Personnages Non-Joueurs sélectionnés"). Ses messagers sont les "Officiers du Jour" (quatre Veilleurs choisis dans le rang). Il abandonne l'administration de l'arsenal et de l'équipement des Veilleurs au Doyen Maître d'Armes, Helvé Urtrace, guerrier LB de niveau 5 (voir chapitre 7).

Seuls Piergeiron et les Seigneurs connaissent les effectifs exacts de la Garde et des Veilleurs. On les pense d'environ 1.200 et 1.600, respectivement. En temps de troubles, Eauprofonde engage généralement des mercenaires et les fait commander par des Gardes. Les curieux professionnels sont avertis que Piergeiron a délibérément subdivisé les bulletins de paie de ces forces, et qu'il est donc difficile aux diplomates en visite et autres espions de découvrir les effectifs et les identités des Gardes ou des Veilleurs. Les chiffres cités plus haut peuvent ne représenter que les deux tiers ou moins de la vérité.

Les Lois

Les Eauprofondais sont en grande majorité des gens loyaux - la plupart gagnant leur vie par le commerce, ils ont un grand respect de la propriété et apprécient que les forces de police soient importantes. Il est permis de porter une arme en ville et de l'utiliser pour se défendre. Les duels ne sont par contre autorisés qu'en des endroits bien particuliers (comme les nombreuses cours ouvertes se trouvant au sud de la cité), la plupart devant de plus être arbitrés par un officier des Veilleurs ou un Magistère: il n'est pas autorisé de tuer les gens parce qu'on convoite leur argent ou, simplement, parce que leur tête ne vous revient pas. Les Seigneurs, les Magistères, les Gardes, les Veilleurs et les Hérauts (même ceux qui sont en visite) ne peuvent être défiés. Les Seigneurs interdisent généralement tous les duels mettant en jeu les chefs de Guildes, de maisons nobles ou de clergés, bien que leurs subordonnés puissent se battre en duel et ne s'en privent d'ailleurs pas, souvent avec enthousiasme. Ces duels sont rarement à mort; la plupart du temps, ils prennent fin au premier sang ou après l'abandon d'un des adversaires - quelle que soit celle des deux situations qui se présente la première. Des clercs sont généralement présents pour administrer des soins (contre un don à leur temple) au perdant - et parfois au gagnant.

Si une patrouille de Veilleurs procède à une arrestation, deux de ses quatre membres doivent accompagner immédiatement l'accusé auprès d'un Magistère, les deux autres poursuivant la patrouille ou - si nécessaire -, assistant ou protégeant victimes ou biens abandonnés. Si un marchand est arrêté dans sa boutique, les deux Veilleurs doivent y demeurer pour veiller sur les marchandises et continuer la vente en son nom, au mieux de leurs capacités - bien qu'ils ne soient pas tenus pour responsables des pertes d'argent ou de biens en l'absence de l'accusé. Un officier demeurera avec chaque moitié d'une patrouille séparée. On ne les verra jamais tous deux seuls, tandis que leurs subordonnés se chargent d'une autre tâche.



Pour handicaper et guider les suspects très actifs ou très dangereux, chaque patrouille dispose de deux "capuchons d'arrestation" en cuir, roulés: de grands sacs munis de trous d'aération, qui sont enfilés sur la tête des gens puis fixés solidement à la taille ou au ventre, maintenant les bras contre les flancs et empêchant la vision. Des cordons de guidage peuvent être accrochés aux capuchons pour tirer une personne dans une direction déterminée. Ils peuvent aussi être utilisés par plusieurs Veilleurs pour éloigner une personne capturée de ceux qu'elle veut rejoindre, en tirant sur le capuchon de tous les côtés à la fois, empêchant les mouvements brusques.

Les patrouilles de Veilleurs, lorsqu'elles procèdent à une arrestation, utilisent l'Etreinte pour désarmer et capturer les suspects qui ne se rendent pas ni ne jettent ou ne remettent leurs armes au fourreau lorsqu'ils sont interpellés. Si le suspect continue de se montrer violent, il pourra se voir Rosser ou Culbuter, le but étant de le maintenir à terre de force en attendant qu'il soit désarmé, entravé ou couvert d'un capuchon d'arrestation.

Lorsque les officiers des Veilleurs se trouvent en grand danger (par exemple face à un mage furieux, maniant un bâton, une baguette ou un bâtonnet, ou à un guerrier attaquant avec une arme que tout porte à croire magique), ils tueront pour défendre leur vie et emploieront ensuite des sorts de Nécromancie pour déterminer la culpabilité ou l'innocence des suspects. Les innocents sont toujours rappelés à la vie aux frais de la cité, si la chose est possible. Les Veilleurs qui se trouvent obligés de tuer dans l'accomplissement de leur devoir ne sont jamais poursuivis, ni rendus financièrement responsables, des morts qu'ils causent. Si l'un d'eux tue souvent sans raison valable, il sera chassé. La plupart des lois d'Eauprofonde demeurent orales, guidées par les "sages conseils" des Magistères (et en dernier lieu des Seigneurs) et ne peuvent donc être toutes couchées ici sur le papier. Voici cependant un résumé des sentences possibles: le Code Pénal.

CODE PENAL

Les crimes et les sentences correspondantes, administrées par les Seigneurs et Magistères d'Eauprofonde, peuvent être grossièrement résumés par le tableau ci-dessous. Ce système est appelé "Code Pénal" et ne constitue qu'une base, en aucun cas une règle. Il est à noter que les Seigneurs et les Magistères sont libres de déterminer la culpabilité ou l'innocence absolue, et de prononcer une sentence plus faible que la norme, voire un acquittement, si le crime est jugé justifié ou en grande partie insignifiant et involontaire.

Une seule action peut entraîner des charges multiples, dans l'une ou l'autre des catégories de "Plaintes". Chacun peut contester la justice des Magistères en en appelant aux Seigneurs, à condition que cet appel ait lieu dans les neuf jours suivant la sentence initiale. Les étrangers à la ville doivent persuader un Eauprofondais (l'argent est le meilleur moyen de persuasion, comme l'a fait remarquer sèchement Durnan) de faire appel en son nom.

Les quatre catégories de plaintes correspondent aux différentes classes de plaignants. Il existe des Crimes contre les Seigneurs, des Crimes contre la Cité, des Crimes contre les Dieux et des Crimes contre les Citoyens. Dans chaque catégorie, on trouve quatre classes de crimes: capital, grave, moyen et mineur.

Les sentences ont été résumées ci-dessous dans un tableau, pour gagner de la place. Après la lettre désignant un type de châtiment suit généralement une quantité (de temps ou d'argent). La nature commerçante de la cité, basée sur la propriété, est clairement reflétée dans ces punitions typiques. La cité a le droit de confisquer les biens d'un coupable et de les vendre afin de procéder au paiement des amendes et des dommages et intérets. La famille, le clan, la Guilde ou les associés d'un coupable ne peuvent jamais être forcés de payer lesdites sommes, sauf s'il est prouvé qu'ils ont aidé le coupable, ou lui ont ordonné de commettre son acte criminel (voire s'ils l'y ont simplement poussé)

Les temples et les membres du clergé n'ont aucune autorité pour prononcer une sentence, même dans la troisième catégorie de plaintes; seuls les officiels de la cité peuvent le faire.

Les coupables qui doivent payer une amende à la Cité peuvent parfois le faire "à crédit", mais seulement avec la permission d'un Seigneur ou d'un Magistère - lequel exigera typiquement une avance immédiate.

Sentences

A	Mort (immédiate)
B	Mort (après un procès)
C	Exil ou interdiction de séjour
D	Mutilation (perte de l'extrémité incriminée, marque au fer rouge)
E	Travaux forcés
F	Emprisonnement (cachot)
G	Emprisonnement (travail modéré dans le Château)
H	Amende (payable à la cité)
I	Dommages et Intérets (payables aux plaignants)
J	Edit prononcé contre le coupable (annonce publique lui interdisant de faire quelque chose, par ex. continuer ses affaires actuelles, répéter les circonstances ayant provoqué son délit, etc.)

Première Catégorie de Plaintes: Crimes contre les Seigneurs

CAPITAUX: * Trahison (y compris attentat contre un Seigneur): A

* Se faire passer pour un Seigneur: A
* Se faire passer pour un Magistère: B, après flagellation.
* Fabrication d'un faux document officiel: B ou C (permanent) plus D.
* Attentat contre un Magistère: B ou F (10 ans), après flagellation.

GRAVES: * Vol, vandalisme ou incendie dans l'enceinte du Palais ou en n'importe quelle portion de l'enceinte de la cité: E (selon l'importance du crime) plus H (coût des réparations, plus 2.000 po).

* Se faire passer pour un Garde ou pour un Veilleur: F (selon l'importance du crime) plus H (5.000 po) et flagellation.
* Désobéïssance délibérée à un édit prononcé par un Seigneur: H (jusqu'à 1.000 po) et/ou C (jusqu'à 5 ans)

MOYENS: * Observation ou copie illégale d'un document officiel: F (3 semaines) plus H (300 po)

* Agression contre un Membre de la Force Publique dans l'Exercice de ses Fonctions: F (1 semaine) plus H(selon l'importance du crime et les possibilités de paiement de l'accusé; flagellation s'il ne peut rien payer du tout).

MINEURS: * Blasphème envers les Seigneurs, les Magistères ou autres personnalités officielles de la cité: G (4 jours) plus H (20 po)

Deuxième catégorie de plaintes: Crimes contre la Cité

CAPITAUX: * Empoisonnement de l'eau (dans les puîts de la cité; y compris les tentatives visant à bloquer l'arrivée d'eau, à contrôler l'accès public aux puîts ou à faire payer une taxe pour permettre cet accès): A

* Meurtre: B ou E (10-15 ans)
* Espionnage, Sabotage: B ou C (permanent) plus H (coûts des réparations plus 2.000-5.000 po) ou F (20 ans) plus H.

GRAVES: * Fraude: C (permanent) et I (selon l'importance du crime) ou F (jusqu'à 10 ans) et I, et J.

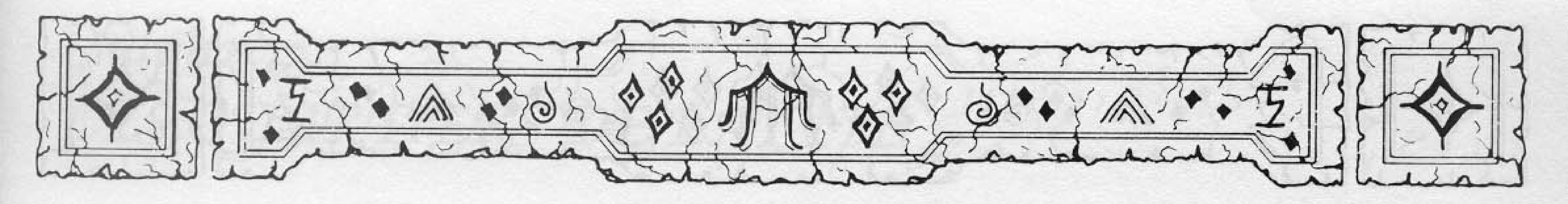
* Recel: G (jusqu'à 2 ans) et H (typiquement deux fois le prix obtenu pour les marchandises volées) et J.
* Duel illégal (assassinat camouflé): C (jusqu'à 5 ans) et I (à la famille de la victime, typiquement 1.000 po) ou E (jusqu'à 3 ans) et I.
* Meurtre avec circonstances atténuantes: C (jusqu'à 5 ans) ou E (jusqu'à 3 ans)
* Récidive en matière de délit mineur ou moyen dans cette catégorie de crimes: F (1 mois) et H (jusqu'à 1.000 po) et J
* Corruption d'un officier ou officiel de la cité (réussie ou non): C (jusqu'à 20 ans) et confiscation de tous biens à l'exception d'une arme, d'une semaine de rations et des vêtements que porte le coupable.

MOYENS: * Entrée illégale dans le port (1 charge par vaisseau et par occasion): C (1 année) et H (500 po)

* Duel Illégal (empêché): G (1 semaine) et H (100 po) et J

MINEURS: * Corruption: G (1 semaine) et/ou H (montant du pot-de-vin).

* Entrée aérienne illégale (dans l'espace aérien de la cité, par des créatures intelligentes montées sur un animal volant ou un objet magique): H (300 po) et J (en temps de paix; en temps de guerre la sentence peut être A)
* Blasphème contre des ambassadeurs étrangers: G (jusqu'à une semaine), H (50 po) et J.
* Vagabondage: F (pour une nuit)



* Dépôt d'ordures illégal (notamment le vidage des pots de chambre dans la rue): F (pour une nuit) et H (2 pa à 1 po, selon les moyens du coupable) et J

* Exhibition dangereuse ou menaçante d'une arme sans raison valable (il est à noter qu'une bagarre n'est pas considérée comme une bonne raison, à moins que l'on ne soit menacé avec une arme): F (pour la nuit) et H (1 po)

* Manoeuvre dangereuse d'un chariot, d'une charette, d'une litière ou autres véhicules (y compris aériens): H (5-50 po, selon l'importance du crime; il est à noter que ceci viendra s'ajouter aux sentences correspondants à d'éventuelles charges dans la quatrième catégorie de plaintes).

Troisième catégorie de Plaintes: Crimes contre les Dieux

CAPITAUX: * Profanation d'un Endroit Saint (Vol, incendie ou vandalisme dans un temple): C (5 ans) et I (selon l'importance du crime) ou E (jusqu'à 5 ans) et I ou F (jusqu'à 3 ans) et I.

GRAVES: * Vol des biens ou des offrandes d'un temple (y compris consommation ou pollutions des mêmes): F (jusqu'à 1 mois) et I (le double de la valeur estimée des biens) et J.

* Profanation de sépulture (vol, entrée illégale et/ou vandalisme): G (jusqu'à 1 semaine) et I (coût des réparations et des remplacements plus un maximum de 500 po, payable à l'autorité chargée de l'entretien de la tombe - temple, Guilde, cité ou famille) et J

* Récidive d'un délit Moyen ou Mineur dans cette catégorie de plainte: G (jusqu'à une semaine) et H (jusqu'à 1.000 po) et J

MOYENS: * Agression contre un prêtre ou un fidèle pendant ses dévotions: I (jusqu'à 500 po; payable au temple, généralement basé sur les moyens de l'accusé) et J (venant s'ajouter aux sentences provenant de la quatrième catégorie de plaintes au sujet de la même agression).

MINEUR: * Blasphème public contre un dieu ou un clergé: I (jusqu'à 10 po, selon les moyens du coupable) et J.

* Ivresse (et provocation de désordre) au cours d'un office: I (jusqu'à 5 po, selon les moyens de l'accusé) et J.

Quatrième Catégorie de Plaintes: Crimes Contre les Citoyens

CAPITAUX: * Incendie (de bateau, bâtiment ou entrepôt): E (jusqu'à 3 mois) et I (valeur perdue plus un maximum de 500 po) et/ou C (jusqu'à 10 ans) et I.

* Viol: D et I (jusqu'à 2.000 po) ou E (jusqu'à 5 ans) et I, ou F (jusqu'à 10 ans) et I.

* Agression ayant pour résultat une mutilation ou un handicap: D et I (jusqu'à 2.000 po) ou E (jusqu' 3 ans) et I.

* Agression magique: H (jusqu'à 1.000 po) et I (jusqu'à 2.000 po) et J.

* Faux et usage de faux (non compris les documents officiels de la cité): C (jusqu'à 20 ans) et D, ainsi que la confiscation de tous les biens à l'exception d'1 arme, d'1 semaine de rations et des vêtements portés au moment de la sentence.

* Esclavagisme: C (jusqu'à 10 ans) et flagellation si reconnu coupable de cruautés telles que marque au fer rouge ou autres tortures.

GRAVES: * Vol: E (jusqu'à 1 mois) et I (valeur des biens perdus plus un maximum de 500 po)

* Effraction: F (jusqu'à 3 mois) et I (valeur des biens perdus plus un maximum de 500 po)

* Vol ou massacre de bétail: I (le double de la valeur perdue)

* Récidive d'un délit mineur ou moyen dans cette catégorie de plaintes: F (jusqu'à 1 semaine) et I (double de la norme), ou G (jusqu'à 2 semaines) et I (double de la norme).

* Usure: I (la Cité récupère l'excédent par rapport au taux légal, qui revient à la personne lésée)

MOYENS: * Endommagement de propriété: I (valeur des biens perdus plus un maximum de 500 po) et J

* Coups et Blessures: I (coût des soins médicaux plus un maximum de 500 po) et J.

* Agression contre du bétail (sans causer la mort): I (coût des soins médicaux plus un maximum de 500 po. La peine maximale s'applique toujours si le bétail a perdu sa capacité de reproduction)

* Gêne occasionnée à des affaires: I (jusqu'à 200 po) et J (cette charge comprend les tentatives visant à bloquer l'accès à un commerce sans la permission du propriétaire ou d'un Magistère, ainsi que celles voulant intimider, dégoûter ou chasser les clients se trouvant devant ou dans un magasin).

MINEURS: * Agression (sans occasionner de blessures ni de vol): F (pour la nuit) et I (jusqu'à 50 po)

* Bruit excessif (empêchant le sommeil ou le déroulement des affaires): I (jusqu'à 25 po) et J

Le MD doit utiliser la liberté que procure ce système assez lâche de la même manière que les Seigneurs le font: créer tous les décrets nécessaires à empêcher les PJs de causer des dégâts. Les Magistères et les Seigneurs ont par le passé créé des lois spécifiques à certains individus (ex: Sbrin le Guerrier ne pourra pénétrer dans la Cité des Morts qu'au moment de son propre enterrement) et continueront à le faire.

La Loi des Guildes

La Loi des Guildes, les règles selon lesquelles sont menés les commerces spécifiques, est distincte des lois de la cité et est décrite dans le chapitre concernant les Guildes elles-mêmes. Elle ne peut jamais entrer en conflit avec les lois de la cité, ni les supplanter - elles ou leur objet. Les Guildes accordent une grande attention à tout ce qui est dit par les Seigneurs et mènent leurs affaires en en tenant compte. Depuis la destruction des deux Seigneurs Magistères, des Maîtres de Guilde ont défié ou contredit les édits des Seigneurs à deux reprises. Et à deux reprises le contrevenant a été exilé et sa famille chassée de la Guilde (mais pas de la cité). On appelle souvent Eauprofonde "la Cité Ouverte" en ce qui concerne le commerce et les Guildes, car ces dernières n'ont aucun pouvoir et ne peuvent monopoliser une activité commerciale: les Seigneurs et les Magistères y veillent. Bien sûr les commerçants n'appartenant pas à une Guilde n'en possèdent pas les privilèges. La Guilde correspondant à leur activité ne peut être tenue pour responsable de leurs délits et a le droit de proclamer publiquement la non-appartenance de l'individu à leur congrégation.

Impôts

A l'heure actuelle, la Cité ne perçoit aucun impôt annuel mais tire ses revenus de taxes ponctuelles, de la façon suivante:

* 1 pièce de cuivre par étalage au marché, par jour, payable à tout Garde ou Veilleur entre le lever et le coucher du soleil, contre un reçu qui permettra de prouver aux autres patrouilles que la taxe a bien été perçue. Celle-ci donne droit à l'utilisation exclusive d'une certaine zone, du lever au coucher du soleil et de vendre des denrées au prix désiré, sans tenir compte des tarifs fixés ou recommandés par les Guildes ou les clergés. Les Guildes paient généralement cette taxe pour leurs membres.

* 1 pièce d'argent (supplémentaire, venant s'ajouter à toute amende) à quiconque est condamné par le tribunal des Seigneurs ou celui des Magistères (par condamnation).

* 1 pièce d'or par chariot de caravane quittant la cité (vide ou non).

* 1 pièce d'or inclue dans le prix d'achat et reversée dans les dix jours à un veilleur ou à un Magistère par épée vendue. Toutes les lames vendues à Eauprofonde sont ainsi taxées et le compte en est tenu. Ce n'est pas le cas des autres armes: nombre d'habitants emploient donc gourdins ou dagues (voire garrots, filets ou lassos, s'ils sont un rien plus pervers) plutôt que des épées; les Magistères considèrent que tout objet pourvu d'une lame longue de plus de 30cm est une épée.

* 5 pièces d'or par bateau mouillant dans les docks (à l'exception des rateleurs et des vaisseaux diplomatiques), versés par le capitaine et donnant droit à un séjour de quatorze jours au maximum, à condition que le vaisseau ne quitte pas le port pour y revenir ensuite durant cette période. Cela donne droit également à une surveillance des Veilleurs, à un espace de mouillage suffisament grand, à de l'eau potable et à du lest (si désiré), ainsi qu'au droit de déposer du lest ou des cargaisons gâtées en un endroit pré-déterminé, suivant les instructions des Veilleurs.

En période de troubles, des taxes directes peuvent être imposées:

* Un impôt-incendie (généralement 1 po par foyer), levé chaque fois qu'un incen-



die important détruit une grande partie de la cité (ce qui est fort rare; voir "Epidémies et Incendies", au chapitre 4)

* Un impôt-enceinte ou impôt-port (de même montant) levé pour effectuer les réparations ou agrandissement nécessaires.

* Un impôt-lance, destiné à payer les mercenaires engagés par la ville en cas de besoin (généralement 1 pa/foyer/semaine, jusqu'à ce que les Seigneurs lèvent l'impôt).

Tout bien considéré, les Eauprofondais ne sont imposés que légèrement et le savent: il leur arrive de ronchonner mais jamais de se rebeller collectivement ou de refuser de payer.

Procès et Pots-de-Vin

Il n'existe pas de système de caution à Eauprofonde, mais un Seigneur peut annuler toute charge à volonté. Ceci se produit rarement: pour bénéficier d'une telle annulation, le criminel doit être un Seigneur déguisé ou un agent de confiance, impliqué dans une affaire importante.

La population est foncièrement hostile aux pots-de-vin. Nul natif d'Eauprofonde ne s'y essaierait car cela peut ruiner une réputation. Certains pourraient parfois - s'ils sont très riches - tenter de marchander avec les Seigneurs pour alléger une peine sévère dûe à la destruction d'une propriété, d'un bateau ou d'une cargaison (Durnan appelle cette procédure: "racheter sa propre peau".)

Il n'existe aucun avocat à Eauprofonde, mais certains "témoins professionnels" acceptent contre rémunération de présenter le cas d'un client au mieux de ses avantages devant une Robe Noire.

L'expulsion est la punition de tous ceux qui commettent un faux-témoignage. Plusieurs clercs mineurs gagnent régulièrement de l'argent en lançant des sorts de détection des mensonges en demeurant derrière des tapisseries, pour le compte des Magistères. La cité paye 500 po par sort lancé, aussi ce service n'est-il utilisé que dans les cas les plus délicats et les plus importants.

La peine de mort n'est généralement employée que pour les fous dangereux et incurables, les meurtriers, et ceux qui commettent des actes de trahison envers les Seigneurs ou la cité.

Les exécutions ont généralement lieu sur les remparts de Château Eauprofonde, si les condamnés sont des gens du commun ou des soldats - par pendaison, à midi. Plusieurs potences massives, en bois, sont entretenues en permanence sur les murailles du château, du côté sud. Les nobles meurent par l'épée: ces décapitations ont généralement lieu devant les portes du Palais. Les flagellations ont le plus souvent lieu sur la Place du Taureau Blanc, mais peuvent se dérouler en d'autres lieu si cette punition doit servir d'exemple aux habitants de tel ou tel quartier.

Dettes

La plupart des Eauprofondais sont parfois condamnés pour des dettes diverses - soit envers un autre citoyen, soit pour les sommes importantes dûes à la cité, à cause de taxes ou d'amendes impayées (ou n'ayant pu l'être dans les délais imposés par une Robe Noire ou un Seigneur. Ces délais, fixés par le juge de l'affaire, sont généralement de vingt jours à compter de l'heure de la sentence. Les dettes mineures (personnelles) sont payées par l'offenseur sous forme de travail pour le compte de son créancier (les Veilleurs se chargeront de faire respecter cette peine, jusqu'à ce que les services aient remboursé la dette - en fonction de l'inflation courante.)

Les dettes importantes peuvent donner lieu à l'indemnisation de l'offensé par la cité, tandis que le coupable devra travailler à la réparation des égoûts, des murailles ou des routes, sans paie, jusqu'à ce que la somme soit remboursée.

En temps de guerre, ces coupables peuvent se retrouver soldats temporaires ou rameurs sur un rateleur - auquel cas ils retrouvent la liberté s'ils reviennent vivants à Eauprofonde. Seuls les Seigneurs peuvent approuver la saisie des biens d'un coupable commandée par un Magistère, un officier des Veilleurs ou l'un d'entre eux. Ils le font rarement mais, en conjonction avec l'expulsion, ce moyen permet en dernier ressort de se débarasser des gêneurs récidivistes.

Il est nécessaire de posséder un contrat ou une note signée pour prouver à un Magistère qu'il y a bien dette, si un citoyen désire porte plainte à ce sujet. Tous les marchands prudents donnent et reçoivent des documents écrits lorsqu'ils font des affaires, même si celles-ci sont illégales (comme par exemple la vente d'informations entendues dans le Palais, qui apparaitra sur le contrat comme l'achat de "trois chevaux", ou celle d'eclaves qui passera pour "six sacs de la meilleure farine".)

Vol

La plupart des voleurs d'Eauprofonde sont des artistes indépendants, de bas niveau, qui se font vite attraper s'ils n'ont pas une habileté et une chance supérieures à la moyenne, à moins qu'ils ne volent que rarement, profitant d'une mésaventure, d'un combat ou autre confusion pour dérober des biens abandonnés. Les kidnappeurs, les gens qui volent et tuent leurs victimes, ceux qui les torturent, sont recherchés sans relâche par les autorités. Il semble que seuls les maîtres-chanteurs prospèrent à Eauprofonde. Les voleurs s'aperçoivent (souvent trop tard et à leurs dépens) que la ville est emplie de magie et de personnages puissants (de haut-niveau), si bien qu'il est difficile d'échapper à la détection Compte tenu de l'efficacité de la police et des activités des "écharpes rouges", il n'existe aucune Guilde de Voleurs organisée à Eauprofonde.

Esclavage

L'esclavage est illégal dans la cité; au sein de ses murailles, nul n'est considéré comme un esclave et ne peut être traité comme tel - pas de marque au fer rouge, d'enchaînement ou de châtiments corporels. Si l'un de ces traitements est observé en public (ce qui comprend les auberges et les commerces, mais pas les demeures privées, les maisons de plaisir, les salles de banquets ou les entrepôts), le résultat est en général l'arrestation immédiate du coupable - ce qui permet à l'esclave de s'enfuir. De nombreux esclaves sont cependant emmenés dans la cité, car leur commerce est fréquent au Thay et au Calimshan. On le connait également dans les régions situées au nord de la Mer de Lune, comme l'Unther ou la Mulhorande. Lorsqu'ils sont dans la cité, les esclaves se retrouvent temporairement libres. Les maîtres les plus sages considèrent leurs visites à Eauprofonde comme des vacances accordées aux esclaves, mais engagent tout de même des gardes du corps pour protéger leurs propres personnes (contre les esclaves eux-mêmes ainsi que contre les dangereux résidents de la cité) et des serviteurs (pour accomplir les travaux généralement réservés aux esclaves) durant leur séjour. S'ils sont libérés, ou s'ils parviennent à s'échapper, de nombreux esclaves reviennent à Eauprofonde en souvenir de ces "vacances".

La vente d'esclaves, même sous la forme d'un arrangement pré-établi ne donnant pas lieu à un échange d'argent au sein de la cité est totalement impossible, compte tenu de la vigilance des Veilleurs et des arts magiques de leurs alliés. Durnan et la Chatte ont été tous deux esclaves dans le passé et la plupart des Seigneurs détestent cordialement les esclavagistes.

Chapitre 3: LES QUARTIERS DE LA CITE

Une description complète de tous les bâtiments contenus dans une ville aussi changeante et bouillonnante qu'Eauprofonde serait une tâche dépassant les limites de cet ouvrage. Les endroits pouvant être utiles dans le jeu, notament au cours des aventures suggérées dans un autre chapitre, sont décrits ci-après. Les maîtres de donjon doivent faire d'Eauprofonde leur ville, inventant tous les détails nécessaires à un jeu intéressant et aux aventures quotidiennes des personnages joueurs.

Ceux-ci, qu'ils visitent la cité ou y résident, doivent vivre quelque part, les voleurs s'intéressant de très près à toute personne passant la nuit hors des murailles et n'y revenant qu'à l'aube, au moment de l'ouverture des portes. Même si la personne en question est un aventurier confirmé, il lui arrivera de ne pas quitter la cité avant la fermeture des portes, au coucher du soleil, ce qui la forcera à trouver un toît si elle veut éviter un bain déplaisant ou un passage par ferry coûteux dans le port (qui ne ferme jamais).

Lorsque les PJs ont choisi un logis, le MD doit en détailler le voisinage. De même, chaque fois que les PJs partiront en exploration, voire à la recherche d'un maître possible, le MD devra dessiner tel ou tel restaurant, hôtel ou domicile. Ce travail ne pourra être effectué que par lui, afin de répondre aux besoins spécifiques de ses joueurs.

Bâtiments

La configuration des bâtiments peut devenir importante si les PJs effectuent des vols ou autres activités discrètes, ainsi que des combats en intérieurs. Le manque d'espace nous empêche de fournir des plans pour tous les bâtiments de la cité, mais il est possible d'en générer aléatoirement en utilisant la table ci-dessous. Il n'est pas recommandé de se servir de cette méthode pour générer des bâtiments de classe A (voir ci-dessous), ni des endroits où des actions bien précises sont d'ores et déjà prévues. Les MDs qui se contredisent en matière de plans entre deux visites des personnages dans un même bâtiment peuvent toujours répondre que dans cette ville, les maisons sont constament rénovées, rebâties et réparées.

Les bâtiments de la cité peuvent être artificiellement divisés en quatre classes, de la manière suivante.

Classe A: Le Palais, Château Eauprofonde, autres bâtiments publics (comme l'Arène), les Temples Principaux (y compris La Plinthe), les Villas des Nobles. Ces bâtiments sont uniques, généralement riches et de grande taille, aussi ne trouvera-t-on ici aucune table de génération aléatoire les concernant.

Classe B: Grandes maisons (sans dépendances ni jardins cloturés, ce que possèdent toujours les villas), grands entrepôts, commerces prospères, sièges des Guildes. Les bâtiments de cette classe peuvent posséder jusqu'à trois étages, ainsi que des caves importantes (généralement reliées aux égoûts). La plupart des auberges de la cité appartiennent à cette classe. (Note: il n'est pas recommandé d'utiliser la génération aléatoire pour l'intérieur des sièges de Guildes).

Classe C: Bâtiments moyens. Cette classe renferme la grande majorité des édifices de la cité, possédant un ou deux étages, le rez-de-chaussée étant généralement occupé par un commerce. Au-dessus on trouvera des bureaux puis des appartements, ou uniquement ces derniers. Cette classe comprend la plupart des tavernes et des meublés de la cité.

Classe D: Bâtiments de moindre importance: hangars, petits entrepôts. Les édifice de cette classe sont généralement de plein pied, construits en bois, et se rencontrent surtout dans le Quartier des Docks, ainsi que dans une moindre mesure, dans le Quartier Sud et le Quartier Marchand. On en trouvera une poignée dans la portion des docks située dans le Quartier du Châetau.

Lorsque le MD a décidé de la classe d'un bâtiment donné, il peut suivre les étapes suivantes s'il désire générer vivement un bâtiment:

Etape 1: déterminer le nombre d'étages du bâtiment, par choix ou en utilisant la méthode suivante.

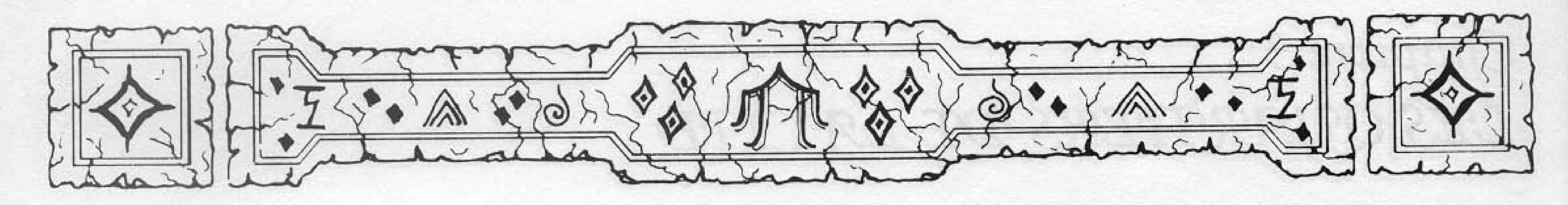
Classe B: lancer 1d8. Si le résultat est 1 = pas d'étage, ni de cave (coupole et/ou
plafond vitré possibles); 2 = 1 étage, pas de cave; 3 = 2 étages, pas de cave; 4 = 3 étages, pas de cave; 5 = pas d'étage, 1 cave; 6 = 1 étage, 1 cave; 7 = 2 étages, 1 cave; 8 = 3 étages, 1 cave (possibilité de tour abritant des étages supplémentaires).

Classe C: lancer 1d4; si le résultat est 1 = 1 étage, pas de cave; 2 = 2 étages, pas de cave; 3 = deux étages, 1 cave; 4 = 1 étage, 1 cave.

Classe D: lancer 1d4: si le résultat est pair = pas d'étage, 1 cave; impair = pas d'étage, pas de cave. Tous peuvent posséder une mansarde, une coupole ou une tour ajoutant des étages partiels, et des dépendances associées).

Etape 2. Déterminer l'état du bâtiment, par choix ou en lançant 1d6. Résultat de 1 = en ruines, squatt (éventuellement utilisé comme lieu de réunion secret par des voleurs, des conspirateurs, des monstres ou des aventuriers); 2 = mauvais état, réparations obligatoires; 3 = vieux, très utilisé, des réparations ont déjà été effectuées, de plus petites sont encore nécessaires; 4 = bon état, bien entretenu, propre; 5 = neuf ou rénové, juste redécoré ou entretenu avec soin, meublé avec goût; 6 = en construction, ou en réparations intensives (notamment les bâtiments détruits par le feu, un effondrement, une catastrophe naturelle, une explosion, etc.)

D10	Classe B	Classe C	Classe D
01	Entrepôt (plusieurs étages avec ascenseur ou monte-charges)	Entrepôt	Entrepôt
02	Entrepôt (plusieurs étages, avec ascenseur ou monte-charge)	Magasin au RDC et bureaux au-dessus	Entrepôt
03	Bureaux d'affaires importantes	Magasins au RDC, appartements au-dessus	Entrepôt
04	Bureaux d'affaires importantes	Grand magasin avec stockage au-dessus (lancer 1d4: pair=propriétaire vit à l'étage;impair=il vit ailleurs et engage des veilleurs de nuit)	Entrepôt
05	Meublés	Meublés	Habitation (1 famille)
06	Meublés	Meublés	Meublés
07	Magasin au RDC avec appartements au-dessus	Magasin au RDC avec bureaux et appartements au-dessus	Magasin
08	Bureaux au RDC avec appartement au-dessus	Magasin au RDC avec bureaux et appartements au-dessus	Bureau
09	Résidence d'une famille noble	Bloc d'appartements	Habitation (plusieurs familles)
10	Résidence d'un noble	Bloc d'appartements	Habitation (espace partagé avec un entrepôt à louer)



Etape 3. Déterminer la fonction du bâtiment par choix ou en lançant 1d10. Consulter la table ci-dessous, en fonction de la classe du bâtiment.

Le contenu des quartiers de la cité est listé ci-avant. La plupart des habitants d'Eauprofonde connaissent les artères principales et l'organisation générale de la ville; de leur lieu de travail et des endroits où ils vont manger ou se distraire. Eauprofonde est une cité où l'on circule beaucoup sans que les déplacements soient trop gênés pour des raisons de classe sociale ou de lois.

Le Quartier du Château

Mont Eauprofonde: la montagne est un rocher nu et inégal, surmonté d'une tour de garde et d'une piste d'atterrissage pour griffons. Sur ses flancs couverts d'algues, on peut voir onze triple-catapultes gigantesques, destinées à jeter des rochers et de la matière brûlante vers la mer, sur les vaisseaux assaillants; il est percé de plusieurs cavernes sous-marines, reliées par de très vieux tunnels à l'origine inconnue, autrefois utilisés pour la contrebande - mais désormais contrôlés et patrouillés de manière intensive par la Garde. Les Seigneurs d'Eauprofonde les utilisent parfois pour des opérations secrètes.

Château-Eauprofonde: La grande forteresse de la cité, aux murs épais, domine le Quartier du Château depuis les flancs de la montagnes. Pavillons et bannières flottent souvent sur ses remparts pour annoncer l'arrivée de tel ou tel diplomate, ou le début du rassemblement en vue de telle ou telle cérémonie, la position élevée du château permettant une vision parfaite de ces signaux depuis la moitié sud de la cité.

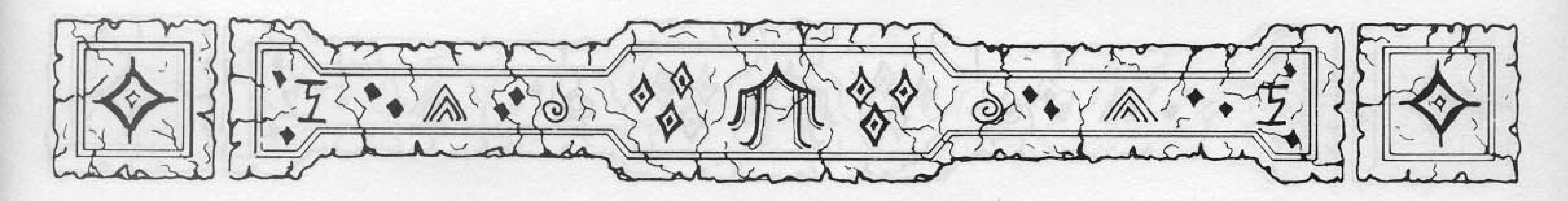
Les murs du Château s'élèvent en leur point le plus haut à 120 mètres du sol (dans le coin sud-est, près des potences où ont lieu les exécutions). Ils sont épais en moyenne de 20 m, renfermant en leur sein pièces et couloirs. De nombreux sorts de protection ont été placés au cours des années sur les murs de la forteresse, lesquels n'ont jamais pu être percés.

Les diverses pièces du Château peuvent abriter 3.000 personnes confortablement, et trois fois ce nombre si tous les endroits possibles sont utilisés pour le logement et l'entreposage de nourriture. La garnison normale, en temps de paix, est d'environ 1.400 hommes. Les cachots situés sous le bâtiment contiennent environ quatre-vingt dix cellules (une trentaine sont utilisées à tout moment), la plupart étant assez grandes pour abriter six prisonniers. Les garde-mangers du Château, par ordre des Seigneurs, doivent renfermer une réserve de nourriture d'urgence (viande et poisson en conserve, grains, légumes) assez importante pour nourrir 50.000 personnes pendant une semaine. Cette situation est maintenue, avec environ deux jours de viande supplémentaire, par des officiers âgés de la Garde.

La Garde et les Veilleurs utilisent la cour du Château pour entraîner leurs membres et leurs chevaux. Les écuries principales renferment environ soixante-dix chevaux de guerre entraînés et équipés. Elles se situent au rez-de-chaussée, derrière le mur sud du Château.

Des phares de signalisation, des trompes, et de puissantes catapultes pouvant contrôler la totalité du port d'Eauprofonde jusqu'à l'Ile de la Vigilance et aux Tours des Torches se trouvent en permanence sur les remparts. Une garnison d'au moins trente Gardes armés est toujours en faction. Les portes du Château et toutes les sections des murailles sont gardées en permanence. Juste derrière les portes se trouve une salle de garde abritant un escadron de vingt arbalétriers et de deux magiciens, pouvant renforcer la garde des portes en quelques secondes, ou se rendre en n'importe quel point du château - à la surface où sous la terre - en quelques minutes.

Nous manquons de place pour vous donner des plans complets du Château. Les MDs doivent savoir que ses tunnels tortueux (éclairés la plupart du temps par des sorts de lumière éternelle) sont une succession de "poches" de résistance permettant de repousser des attaquants en demeurant à couvert, et qu'il existe de nombreux "passages secrets" (connus et gardés) permettant aux défenseurs d'espionner (et de tirer sur) les assaillants avant de se réfugier si nécessaire dans les cavernes situées



sous le Mont Eauprofonde. Château-Eauprofonde est un endroit très ancien, pourvu d'une force indomptable.

Tour d'Ahghairon: Cette petite tour de pierre s'élève comme un mince piquet au toît cônique et aux fenêtres rares, trois étages au-dessus de la rue. Elle est toujours paisible, jamais changée visiblement par le passage du temps, ni dérangée par les badauds. L'intérieur (et les trésors éventuels) sont laissés à la responsabilité du MD, mais celui-ci doit se souvenir que personne n'a réussi à y pénétrer depuis la mort d'Ahghairon. Les efforts conjugués de tous les apprentis du mage ont posé sur la tour de puissantes protections (par au-dessus, par en-dessous et de tous les côtés). Leurs effets équivalent à un cage de force se refermant sur la tour à une distance de 3 m - barrière n'étant visible que sous la forme d'un léger miroitement de l'air, à moins qu'elle ne fasse l'objet d'une attaque magique - auquel cas, on la distingue parfaitement. Plusieurs fois elle a été dissipée ou annulée par des mages entreprenants, puis s'est reformée pour les emprisonner - au bout d'1 round par niveau de l'attaquant.

Au sein de cette cage de force se trouve une sphère prismatique elle aussi invisible - hormis pendant une attaque -, puis un champ de force invisible qui, s'il est dissipé, fera sonner d'invisibles trompes d'alarme dans le Palais de Piergeiron, la Tour de Bâton Noir et la Citadelle du Héraut (au nord). De plus, un Cône à Cyclone (Cyclocone, voir Unearthed Arcana, p.98) sera activé et tournoiera autour de la tour, formant un anneau.

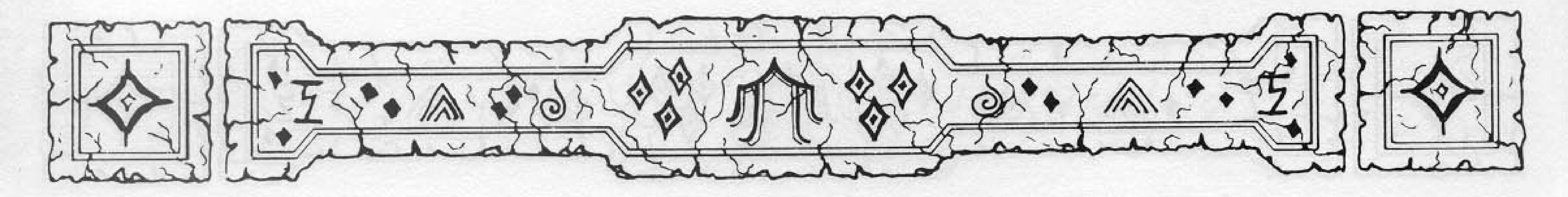
Des golems de fer et des gardiens de pierre petits mais puissants attendent, croit-on, au sein de la Tour pour attaquer d'éventuels intrus, mais on en ignore les caractéristiques exactes, ainsi que la nature des trésors que renferme cette tombe: personne n'a jamais réussi à y pénétrer.

1. Manoir de Mirt. Demeure de Mirt "le Prêteur", Seigneur d'Eauprofonde. Mirt exerce son métier de prêteur ici lorsqu'il se trouve en ville (le matin seulement). C'est une maison sûre, fortifiée, pourvue de gardes humains, monstrueux et magiques. Note au MD: Les PJs n'ayant pas atteint le niveau Nominal, quelle que soit la taille de leur groupe, doivent être convaincus que la difficulté d'une attaque contre ce manoir est trop importante pour eux. Mirt conserve ici de l'argent et des trésors magiques mais l'ensemble est très bien caché.
2. Entrepôt de Crommor (voir Chapitre 4, "Recel")
3. Chez les Marins (Taverne)
4. Le Portail qui Baille (auberge) - Voir Durnan, p.17
5. Le Hibou aux Yeux Rouges (taverne)
6. La Sylphe Endormie (taverne)
7. Baraquements de la Garde; ignifugés; peuvent accueillir 200 hommes par bâtiment - les plus petits ont plus d'étages.
8. Forge (de la Garde); garnison permanente de 25 hommes
9. Tour du Beffroi (15 gardes en permanence; utilisée pour signaler les incendies, les attaques et les rassemblements au Palais).
10. Maison de Nanéatha Lhaurilétoile, Dame d'Eauprofonde (voir Chapitre 5, "Les Echarpes Rouges").
11. La Maison des Joyaux (siège de la Guilde des Joailliers)
12. Maison de Plaisir et de Soins de la Mère Tathlorn (salle de banquets et établissement thermal)
13. Maison de Loène la Guerrière (CB, niveau 8, voir Chapitre 7)
14. Maison de Shyrrhr, Dame de la Cour (guerrière niveau 0, voir Chapitre 7)
15. La Maison des Cartes (siège de la Guilde des Cartographes)
16. Le Hall de la Fraternité (siège de la Confrérie des Tenanciers d'Auberges)
17. Entrepôt du Palais
18. Ecuries du Palais (capacité totale: 726 montures)
19. Enclos du Palais (capacité totale: 1.700 montures environ)
20. Taverne de la Tête de Dragon
21. La Clef d'Or (boutique d'Anargent, le serrurier)
22. Le Hall des Maîtres-Boulangers (siège de la Guilde des Boulangers)
23. L'Araignée Rampante (taverne)
24. Taverne de la Pierre Elfique
25. Maison de Velstrode le Preux (aventurier célèbre et marchand prospère; grand, barbu, et couvert de protections magiques, CN, guerrier niveau 15, F 18^{96}, IN 17, DEX 16)
26. Luths et Harpes d'Halambar - le propriétaire, Kriios Halambar, est le Maître du Conseil des Musiciens, des Luthiers et des Choristes)
27. Entrepôt de Hilmer (voir 28, ci-dessous)
28. Les Halls de Hilmer, Maître Armurier
29. Les Trésors Rares et Fabuleux de Balthorr (boutique et entrepôt - voir Chapitre 4, "Recel")
30. Tour de L'Ordre (siège de l'Ordre Vigilant des Magistes et Protecteurs)
31. La Sirène Souriante (boîte de nuit)
32. Tour de Bâton Noir (maison de Khelben "Bâton Noir" Arunsol - voir la description des Seigneurs d'Eauprofonde, Chapitre 2)
33. Philtres et Composants de Phalantar (boutique de remèdes, d'herbes, et de composants magiques; voir également le Chapitre 4, "Recel")
34. Hall de l'Ordre (siège de l'Ordre Solennel des Fourreurs et Tisseurs Reconnus)
35. Le Pichet de Jade (auberge)
36. Le Valet Bleu (taverne)
37. Hall des Fondeurs et des Potiers d'Etain (siège de la Guilde)
38. Les Joyaux d'Olmhazan (boutique; le propriétaire, Jhauntar Olmhazan, homme déplaisant et condescendant est le Gentilhomme Orateur (porte-parole) de la Guilde des Joailliers)
39. La Maison des Graveurs Fins (siège de la Guilde du même nom)
40. Au Voyageur Choyé (auberge; le propriétaire, Brathan Zilmer, est Maître de la Confrérie des Tenanciers d'Auberge)
41. L'Epée Chantante (taverne)
42. Le Hall du Marché (siège du Conseil des Fermiers-Récoltants)
43. Les Tours du Matin (Temple de Lathandre)
44. Emplacement usuel de la Statue qui Marche d'Eauprofonde: un golem de pierre créé par Khelben "Bâton Noir" Arunsol et contrôlé uniquement par Piergeiron ou l'archimage lui-même. Son but est de défendre la cité en cas d'attaque perçant l'un des murs de la cité: il sera alors utilisé pour bloquer la brèche. La statue mesure 30 m de haut. Elle est faite en granit gris et ressemble à un humain au port noble et au visage impassible. Caractéristiques: CA 1, DE 12m, 140 points de vie, 1 attaque infligeant 6-60 pv, 3 points de dégâts structuraux par round, blessé uniquement par les armes magiques +3 au moins et par les sorts, comme un golem de pierre normal. La rumeur veut (et elle a raison) que six autres golems identiques soient entreposés en parfait état de marche dans les cavernes situées sous le Mont Eauprofonde.

Les quatre bâtiments suivants sont luxueux mais généralement humides, construits par des nobles qui vivent désormais sous des cieux plus cléments et louent leurs demeures pour 25 po par mois (voire plus) à quiconque est intéressé. L'identité des propriétaires est laissée à l'imagination du MD.
45. Les Brises (villa à louer)
46. Foyer de Marbre (villa à louer)
47. Le Hâvre des Tempêtes (villa à louer)
48. Le Repos des Héros (villa à louer; aussi appelée "le Confort Glacial", un surnom lui ayant été attribué par un groupe d'aventuriers).

Quartier Maritime

49. La Maison des Héros (Temple de Tempus)
50. Les Beaux Joyaux d'Halazar (boutique - le propriétaire, Stromquil Halazar, est le Maître de la Guilde des Joailliers)



51. Le Timon (taverne)
52. Le Repos des Pélerins (auberge)
53. La Mimique Errante (auberge)
54. La Maison des Soies Pourpres (salle de banquet)
55. La Taverne de Gounar
56. La Maison de la Lune (Temple de Séluné)
57. Villa de la famille (noble) Tchazzam
58. L'Auberge de Maerghoun
59. L'Auberge de Dacer
60. La Maison des Mains Inspirées (Temple de Gond)
61. Le Flacon flamboyant (taverne)
62. Villa de la famille (noble) Ruldegost
63. La Tour du Dragon (demeure de Maaril, magicien de niveau 7; voir Chapitre 7)
64. Villa de la famille (noble) Ilzimmer
65. Villa de la famille (noble) Urmbrusk
66. Villa de la famille (noble) Lunétoile
67. Villa de la famille (noble) Assumbar
68. Villa de la famille (noble) Cassalantre
69. Villa de la famille (noble) Zulpair
70. Villa de la famille (noble) Hustym
71. La Tour de la Chance (Temple de Tymora)
72. Villa de la famille (noble) Vaguargent
73. "Nainporte" (Tour de Nain,, magicien NB de niveau 13, décrit dans le chapitre 7)
74. Villa de la famille (noble) Melshimbre
75. Villa de la famille (noble) Ilitul
76. Sanctuaire de Mailikki (Les Mains de la Dame)
77. Sanctuaire de Sylvanus
78. Villa de la famille (noble) Emvoelroc
79. Villa de la famille (noble) Mongant
80. Le Temple de la Beauté (Temple de Sunie)
81. Villa de la famille (noble) Gontyl
82. Villa de la famille (noble) Eltorchul
83. La Maison des Merveilles (Temple de Mystra)
84. Villa de la famille (noble) Eirontalar
85. Epicerie Fine de Selchoun
86. Villa de la famille (noble) Thongolor
87. Villa de la famille (noble) Tespre
88. Villa de la famille (noble) Dezlentyr
89. Villa de la famille (noble) Aiglécu
90. Villa de la famille (noble) Nesher
91. Villa de la famille (noble) Brisegolfe
92. Villa de la famille (noble) Belabranta
93. Villa de la famille (noble) Irlingétoile
94. Villa de la famille (noble) Gondwynd
95.Tour de Tessalar (demeure gardée magiquement d'un magicien de niveau 16 - voir chapitre 16)
96. Villa de la famille (noble) Corbarbre
97. Villa de la famille (noble) Lamesemmer
98. Villa de la famille (noble) Manthar
99. Villa de la famille (noble) Artemel
100. Villa de la famille (noble) Ammakyl
101. Villa de la famille (noble) Silmerhelve
102. Villa de la famille (noble) Rosznar
103. Villa de la famille (noble) Jhansczil

Quartier Nord

104. La Maison du Cristal (siège de la Guilde des Soufleurs de Verre, des Vitriers et des Fabricants de Miroirs)
105. Entrepôt de la Maison du Cristal
106. Villa de la famille (noble) Adarbrent
107. Villa de la famille (noble) Agundar
108. Villa de la famille (noble) Kothont
109. Villa de la famille (noble) Sultlue
110. Le Minotaure au Galop (auberge)
111. Les Bottes et Chaussures Splendides de Sulmest (boutique - le propriétaire, Darion Sulmest, est le porte-parole de l'Ordre des Cordonniers et Savetiers
112. Les Belles Fourrures de Méraedos (boutique - le propriétaire, prudent et discret Sharlin Méraedos, est le Gentilhomme Gardien (porte-parole) de l'Ordre Solennel des Fourreurs et Tisseurs Reconnus)
113. Villa de la famille (noble) Phylund
114. La Sirène Accueillante (taverne et salle de banquets)
115. Villa de la famille (noble) Maernos
116. Villa de la famille (noble) Rocmyr
117. La Maison des Soins (siège de la Guilde des Apothicaires et Médecins)
118. Villa de la famille (noble) Amcathra
119. Villa de la famille (noble) Lanngolyn
120. Villa de la famille (noble) Massalan
121. Villa de la famille (noble) Talmost
122. Villa de la famille (noble) Piiradost
123. Villa de la famille (noble) Crommor
124. Villa de la famille (noble) Brosseplume
125. Villa de la famille (noble) Bâtons
126. Villa de la famille (noble) Hunabar
127. Villa de la famille (noble) Durinbrave
128. Villa de la famille (noble) Hothemer
129. Villa de la famille (noble) Margastre
130. Villa de la famille (noble) Thorp
131. Villa de la famille (noble) Estelmer
132. Villa de la famille (noble) Maerklos
133. Villa de la famille (noble) Ulbrintre
134. Les Bonnes Pâtisseries de Hriat (boutique - le propriétaire, Belchoz Hriat, est le porte-parole de la Guilde des Boulangers)
135. Le Lion Souriant (taverne - voir aussi Chapitre 4, "Recel")
136. Villa de la famille (noble) Gost
137. Villa de la famille (noble) Lathluke
138. Villa de la famille (noble) Nandar
139. Villa de la famille (noble) Thann
140. Villa de la famille (noble) Vergefoudre
141. Villa de la famille (noble) Antéos
142. Villa de la famille (noble) Phull
143. Villa de la famille (noble) Snome
144.Villa de la famille (noble) Heaumepresse
145. Villa de la famille (noble) Cornerugit
146. Villa de la famille (noble) Kormallis
147. Villa de la famille (noble) Majarra
148. Villa de la famille (noble) Tarm
149. Villa de la famille (noble) Destempêtes
150. Villa de la famille (noble) Jardeth
151. Villa de la famille (noble) Faucondhiver
152. Villa de la famille (noble) Gralhund
153. Le Lion Enragé (Auberge)
154. Aux Larmes de la Vierge (Taverne)
155. La Barbe Brumeuse (taverne)
156. La Falaise (auberge)
157. Ecuries de la Falaise
158. Villa de la famille (noble) Zun
159. Villa de la famille (noble) Ilvastarr
160. Demeure d'Orlpar Hustym, noble (voir également Chapitre 4, "Recel")

LA CITE DES MORTS

Les tombes non-numérotées sont celles des nobles individuels ou des riches familles. Dans certains cas, des familles nobles partagent une tombe qui mène généralement à des cryptes souterraines séparées et à plusieurs étages au-dessus du sol.

161. Le Repos des Marins - tombe des noyés en mer et de tous les capitaines de vaisseau, quelle que soit la cause de leur mort. Le mage Anacastre a jadis fait de cette tombe un seuil menant à un plan matériel primaire désert où l'on dispose d'un cimetière sans limite autour des berges d'un paisible lac.

162. Le Hall des Héros - tombe réservée aux guerriers et à tous ceux qui meurent durant une bataille. Anacastre a transformé celle-ci en une salle de trophées, munie à son extrémité d'un seuil menant au même plan primaire, dans des prés vallonés où sont enterrés les guerriers, sur plusieurs rangées.

163. Le Hall des Sages - tombe réservée aux sages; c'est un endroit poussièreux et fascinant où ne sont enterrées qu'environ soixante-dix personnes.

164. Monument dédié aux Guerriers d'Eauprofonde: sculpture en pierre, mesurant 20 m de haut, représentant un cercle d'hommes combattant trolls, orques, hobgobelins, goblours et barbares qui s'effondrent. Seuls les pigeons n'en sont pas impressionnés.

165. Le Repos des Marchands (Les "Cercueils aux Pièces"). On trouve ici un autre des seuils d'Anacastre, menant celui-ci à une région légèrement boisée. Cette tombe est réservée à ceux qui paient pour l'honneur d'y être enterrés (d'où son surnom).

166. Statue d'Ahghairon - grande sculpture représentant le mage barbu, en robe, faite d'une pierre claire. Ahghairon se tient en haut de marches concentriques, les mains tendues vers la cité, sourire aux lèvres. Les marches sont éclairées la nuit par de nombreuses torches. Le jour, on s'y réunit volontiers.

167. La Maison des Sans-Logis. C'est un vaste mausolée. Le seuil d'Anacastre mène à un labyrinthe apparemment infini de cavernes souterraines, illuminées par la Guildes des Allumeurs de Réverbères et des



Fabriquants de Chandelles, à laquelle la cité paie ce service. Ici reposent tous les habitants d'Eauprofonde qui ne méritent pas, ou ne possèdent pas (par manque d'argent ou non-appartenance à une famille noble) de place dans une autre tombe. Si l'on connait leur nom, celui-ci est toujours gravé dans le roc, au-dessus du trou ou sont enterrées leurs cendres. Ici, tout le monde est incinéré.

LE QUARTIER MARCHAND

La Place des Vierges: Cet endroit où se tient le marché local et qui sert de lieu d'engagement traditionnel aux guerriers (Voir Blazidon N'a-qu'un-oeil, Chapitre 7) est ainsi nommé à cause de la légende voulant que des vierges y fussent autrefois sacrifiées aux dragons, avant même qu'il n'y eut une cité d'Eauprofonde. On sait que certaines tribus barbares du Nord révèrent toujours un dieu Dragon.

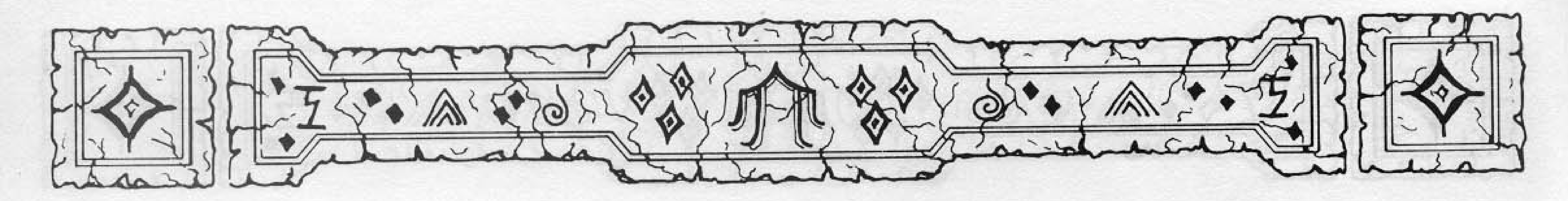
168. L'Auberge de la Dague Sanglante (voir Filiare dans le Chapitre 7, et de nombreux autres PNJs)
169. La Maison du Bouclier (on vend, on achète et on répare des boucliers)
170. Maison de Myrmith Splendon (guerrier de niveau 7, voir Chapitre 7)
171 Tour de Mhair (demeure de Mhair Szelture, magicien de niveau 17; voir L'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs, dans le chapitre 5)
172. Compagnie des Couvreurs de Dunblast (Elémos "la Main" Dunblast, le propriétaire, est le porte parole de la Guilde des Charpentiers, des Couvreurs et des Plâtriers)
173. Chez Gondalim (auberge)
174. La Citadelle de la Flèche (siège de la Confrérie des Fabricants d'Arcs et de Flèches)
175. Les Belles Epées de Saern (boutique)
176. Le Hall des Costumiers (siège de l'Ordre des Maîtres Tailleurs, Gantiers et Merciers)
177. Les Bottes de Thentavva (boutique - voir aussi le Chapitre 5, "Les Echarpes Rouges")
178. La Corne de Licorne (auberge)
179. Les Belles Importations d'Orsabbas
180. Les Armes de Riautar (boutique - le propriétaire, Zarontar "Doigts Agiles" Riautar, est le porte-parole de la Confrérie des Fabricants d'Arcs et de Flèches)
181. La Maison des Chansons (siège du Conseil des Musiciens, des Luthiers et des Choristes)
182. Aux Travaux Habiles (boutique - le propriétaire, Dannath Lisosar, est le porte-parole et le second du Maître de la Guilde des Graveurs Fins)
183. Bureaux de la Ligue des Vanniers (siège de Guilde)
184. Entrepôts de la Ligue des Vanniers
185. La Maison de la Propreté (siège de la Guilde des Blanchisseurs)
186. Hall de la Vieille guilde (siège de la Guilde des Plombiers et Celléríers)
187. Verres et Miroirs de Thond (boutique - le propriétaire, Jhalassan Thond, est porte-parole de la Guilde des Souffleurs de Verre, des Vitriers et des Fabricants de Miroirs)
188. Les Viandes de Belmondre (boucher - le propriétaire, Morathin "les Crochets" Belmondre, est le porte-parole de la Guilde des Bouchers)
189. Le Zoarétoile (siège de la Guilde des Ecrivains Publics, des Scribes et des Clercs)
190. La Maison des Textiles (siège du Très Excellent Ordre des Tisserands et des Teinturiers)
191. Au Bon Repos (auberge - voir Chapitre 4, "Recel")
192. Ecuries de l'auberge Au Bon Repos
193. Les Folies de Felzoun (taverne)
194. Les Métaux de Surtlan (boutique - le propriétaire, Baerhar Sultlan, est la Voix (porte parole) de la Guilde des Fondeurs et des Potiers d'Etain)
195. L'Enclos de la Guilde (siège de la Guilde des Palefreniers et Maréchal-Ferrants)
196. Le Casino de la Corne Dorée (tripot à l'ambiance feutrée et aux tapis épais, policé par seize videurs privés, dirigé par Hahstoz Baerhuld, guerrier de niveau 0, qui emploie de nombreuses danseuses et tond de nombreux clients)
197. Les Belles Soies de Meiroth (boutique)
198. Les Entrailles de la Terre (taverne - voir Blazidon N'a-qu'un-oeil et autres, au chapitre 7; c'est un bouge bon-marché mais douillet fréquenté par les aventuriers qui visitent la cité)
199. La Maison des Cordonniers et Savetiers (siège de l'Ordre du même nom)
200. La Maison de la Lumière (siège de la Guilde des Allumeurs de Réverbères et des Fabricants de Chandelles)
201. Entrepôts de la Guilde des Allumeurs de Réverbères et des Fabricants de Chandelles
202. Le Hall des Libraires-Papetiers (siège de la Guilde du même nom)
203. "La Plinthe" - Ce temple polyvalent est gardé à toutes heures par les Veilleurs et demeure ouvert pour servir de lieu de prières à tous les cultes. De nombreuses religions mineures ou extra-dimensionnelles y trouvent leur unique sanctuaire de la cité. La Plinthe est une mince tour possédant de nombreux étages et un toît plat, lequel est entretenu par la Garde pour servir de piste d'atterrissage aux montures volantes des citoyens.
204. Le Serpent Gris (auberge)
205. Le Hall de la Roue (Siège de la Guilde des Charrons)

Quartier Sud

206. La Maison de Pierre (siège de la Guilde des Charpentiers, des Couvreurs et des Plâtriers)
207. Brian le Maître des Epées (forge et boutique - voir la description des Seigneurs d'Eauprofonde, dans le chapitre 2, page 18)
208. La Danseuse de Jade (taverne et salle de banquets)
209. Les Beaux Filets de Nueth (boutique)
210. Au Poisson Frétillant (taverne)
211. Le Gantelet Rouge (taverne)
212. Le Comptoir de Pélauvir (magasin - la plus belle imitation de supermarché qui se puisse trouver à Eauprofonde. On peut y acheter de tout, à l'exception de la nourriture; les prix pratiqués sont ceux du Manuel des Joueurs)
213. Le Repos des Epées (taverne)
214. La Maison des Spiritueux (siège de la Guildes des Vignerons, des Brasseurs et des Distillateurs)
215. Les Ecuries de Briderouge (voir Rhazbos Briderouge, au Chapitre 7)
216. Le Hall des Chariots et Carosses (siège de la guilde des Constructeurs de Chariots et de Carosses)
217. Hall des Fabriquants de Selles et de Harnais (siège de la Guilde du même nom)
218. Demeure de Kappiyan Flurmastyr (magicien de niveau 11, voir Chapitre 7)
219. Hall des Bâtisseurs (siège de la Guildes des Tailleurs de Pierre et des Maçons)
220. Nelkaush le Tisserand (boutique de textiles)
221. La Coupe Débordante (taverne)
222. La Maison de la Route (siège de la Confrérie des Rouliers et des Conducteurs d'Atellages)
223. Les Meubles de Prestar
224. Ecuries de Hlakken (voir aussi le Chapitre 5, "les Echarpes Rouges")
225. Hall des Maîtres Métallurgistes (siège de l'Ordre Très Attentif des Forgerons de Talent)
226. La Main de Bellistre (magasin)
227. La Maison de Bellistre (entrepôt)
228. Le Siège d'Orm (Compagnie Marchande)
229. Les Ecuries d'Athlar

Quartier des Docks

Le Port d'Eauprofonde: Le bassin abrité et profond qui donne son nom et sa prospérité à la cité est un endroit bouillonnant d'activité. Ses eaux fraîches demeurent relativement propres, grâce à la dilligence des Gardiens de l'Eau (voir chapitre 5) en surface et d'hommes-poissons rémunérés, en profondeur. Ces derniers forment une petite com-



la Vigilance, dans des cavernes gardées, où se relaient les membres volontaires de leur race. On ne trouvera dans ces eaux relativement inhospitalières ni jeunes, ni femmes-poissons, ni barracudas. Seuls quelques dauphins assurent la communication entre la communauté et les habitations sous-marines plus grandes (au sud des Nélanthères). Les hommes-poissons sont bien payés en nourriture, aide médicale et barres de commerce (l'équivalent de 25 po par tête et par mois). En échange, ils patrouillent dans les profondeurs du port, le gardant contre envahisseurs, prédateurs et dangers pour la navigation. Ils aident également à récupérer cadavres, cargaisons perdues, vaisseaux coulés et ainsi de suite. Les magiciens peuvent communiquer avec ces créatures et, grâce à leur art, permettent aux officiers supérieurs de la Garde et à certains officiers des Veilleurs d'en faire autant.

Les égoûts d'Eauprofonde se déversent dans le port, en des endroits munis de herses très grandes et très solides. Les hommes-poissons utilisent des filets pour récupérer les débris et les assembler en de grandes sphères avant de les transporter au large (jusqu'à un jardin sous-marin situé dans une "crevasse chaude" où ils les utilisent comme engrais pour cultiver certaines plantes marines)

Le fond rocheux du port est couvert de vase, notament à son extrémité sud, mais est dépourvu de végétation et de débris; tout nageur sera probablement repéré en moins d'un tour par les hommes-poissons; un cadavre ou autre objet inerte le sera en 1-4 tours. Il arrive que des locathahs viennent faire du commerce en ville, de même que les hommes - poissons, mais tout homme-lézard ou sahuagin est attaqué à vue (on en voit rarement).

Les hommes-poissons sont libres de se déplacer en-dehors du port, mais le font rarement (ne faisant que des patrouilles régulières jusqu'à environ 400 m de la côte ouest de l'Ile de la Vigilance). Ils connaissent les dangers les profondeurs, notamment Yeux des Profondeurs ou Requins, qui infestent ces eaux durant les mois d'été. Il est possible de trouver des elfes aquatiques à quelque distance de la ville, au sud-est, ainsi que dans les environs de l'Eternelle-Rencontre. Toutes les races aquatiques coexistent au sud, dans des eaux plus chaudes, et y mènent un commerce (et des combats) importants.

230. Hall des Cuisines
231. Gelfuril le Marchand (boutique)
232. La Coupe de Cuivre (taverne, auberge et salle de banquets)
233. Entrepôt de Thomm (voir Chapitre 4, "Recel")
234. Les Beaux Cuirs de Melgard (boutique)
235. La Hall des Bouchers (siège de la Guilde des Bouchers)
236. Demeure de Jémuril, aventurier. Ce mystérieux nain, mince et barbu, ne sort que rarement. Il s'agit d'une femelle mais en dehors des membres de sa race, rares sont ceux qui le savent. C'est une guerrière de niveau 9, qui a gagné au cours des années de nombreux objets magiques. Elle est célèbre pour avoir abattu le mage maléfique Susktar de Calimport lorsqu'il l'a attaquée dans le bazar. Se frayant un chemin entre deux sorts de foudre, elle a glissé un globe provenant d'un collier de projectiles dans l'échancrure de la chemise du mage, puis lui a frappé la poitrine à l'aide de son marteau de guerre. Sachant cela, les aventuriers décideront d'eux-mêmes s'ils veulent ou non embêter Jémuril.
237. Entrepôt à Poissons (appartenant à la Confrérie des Poissonniers)
238. Fumoir (appartenant à la Confrérie des Poissonniers. Aussi utilisé par les Bouchers, contre rétribution)
239. Les Cuirs Travaillés de Téléthar Kikroyétharé
240. Torpus le Tanneur
241. Hall de la Ligue (siège de la Ligue des Tanneurs)
242. Hall des Marins (Siège de la Guilde des Maîtres Marins)
243. Hall des Maîtres de Vaisseaux
244. Hall des Gardiens de l'Eau (siège de la Guilde des Gardiens de l'Eau)
245. Le Serpent Endormi (taverne, voir aussi Chapitre 5, "Les Echarpes Rouges")
246. Nestaur le Fabricant de Cordes
247. Khostal Hanass, Aux Bonnes Noix (boutique)
248. Au Bon Poisson de Felhaur (boutique)
249. La Sirène Rougissante (auberge, taverne et salle de banquet)
250. Hall des Richesses de la Mer (siège de la Guilde des Poissonniers)
251. Toutes Voiles Dehors (taverne, siège de la Très Dilligente Ligue des Fabricants de Voiles)
252. Arnagus le Constructeur Naval (voir L'Ordre des Maîtres Constructeurs Navals)
253. La Maison (entrepôt) de Tarmagus
254. Entrepôt de la Confrérie des Saleurs, Emballeurs et Menuisiers.
255. Le Repos des Tonneliers (siège de la Guilde du même nom)
256. Le Hall des Travailleurs de la Mer (siège de la Confrérie des Saleurs, Emballeurs et Menuisiers)
257. La Sirène Bleue (taverne)
258. Le Pendu (taverne)
259. La Maison de l'Orgueil (parfumerie)
260. La Palais Pourpre (salle de banquet - voir aussi Chapitre 5, "les Echarpes Rouges")
261. La Ribaude Endormie (taverne et maison-close)
262. La Lanterne Suspendue (Entremetteurs; il est possible d'y engager des compagnons de toutes races et de tous sexes, en payant d'avance. Les clients sont généralement des nobles, des aventuriers ou des riches négociants. Les tarifs sont de sept à neuf po la nuit, par personne, 3 allant à la Lanterne, le reste étant gardé par l'employé)
263. La Taverne de la Tête de Mule (siège de la Guilde des Eboueurs)
264. Les Bras de la Sirène (auberge, taverne, salle de banquet et maison-close en sous-sol)
265. Entrepôt des Voiles Rouges (utilisé par de nombreux locataires, en particulier Jukk N'a-qu'un-Oeil le Recéleur; voir Chapitre 4)
266. La Maison des Constructeurs Navals (siège de la Guilde des Maîtres Constructeurs Navals)
267. Entrepôt de Heaumétoile (voir Chapitre 4, "Recel")
268. La Proue (auberge)
269. Le Marin Assoiffé (tavernes)
270. Les Lits Chauds (maison close)
271. Zorth Ulmaril, le Fabricant de Chandelles (boutique)
272. Le Poing Sanglant (taverne, l'une des plus célèbre des docks)
273. Boîte de Nuit des Trois Perles
274. La Dalle en Pente (taverne)
275. Livres et Folios de Serpentil (voir Chapitre 4, "Recel"; le propriétaire, le suave et cupide Jannaxil Serpentil, est l'égal de tout sage de Féérune en matière de livres écrits dans une langue humaine, disponibles de la Côte des épées aux Plaines de Poussière Pourpre).
276. L'Auberge de L'Etoile Noire
277. L'Escalier Branlant (auberge)
278. La Ruade de l'Hippocampe (auberge)
279. La Maison des Merveilles Métalliques (siège du Splendide Ordre des Armuriers, des Serruriers et des Forgerons de Luxe)
280. La Plomberie de Tournepierre (boutique de Jhalossan Tournepierre, porte-parole de la Guilde des Plombiers et Celléricrs; son père, propriétaire de la boutique, est aussi le Maître de la Guilde)
281. Entrepôt de Dhaermos (voir Chapitre 4, "Recel")

Les Egoûts de la Cité

La carte ci-jointe représente les égoûts connus d'Eauprofonde, c'est à dire les portions supérieures, utilisées à l'heure actuelle et en bon état. De nombreux tunnels plus vieux et plus petits ont été murés et ne sont plus utilisés - du moins pas pour l'écoulement des déchets. On prétend que vivent plus de créatures dans les égoûts que ceux-ci n'en pourraient nourrir: même si tous les



imprudents s'y engageant finissaient dans leur estomac, une bonne partie d'entre elles demeureraient affamées. Les communications avec les tristement célèbres "souterrains" de la Cité, Sousmont et le Souterrain de la Crypte existent. On pense que c'est de là que viennent lesdites créatures.

Les MDs sont encouragés à inventer des aventures pour que les PJs puissent explorer le sous-sol de la cité, à créer de nouveaux passages, d'autres pièces et des choses intéressantes à découvrir.

Table de Rencontres dans les Egoûts d'Eauprofonde

Lancer 1d8. Si le résultat est 1-5: pas de rencontre.
6: groupe appartenant à la Guilde des Plombiers et Celliériers - 3-5 humains de niveau 0, armés de tuyaux (à considérer comme des gourdins), de barres à mines (à considérer comme des bâtons), de marteaux et de dagues.
7: voleur (personnage solitaire dont le niveau et les intentions sont à déterminer par le MD)
8: rencontre spéciale. Pour la déterminer, lancer 1d100 et consulter la table ci-contre.

(MM = Manuel des Monstres, MM2 = Monster Manual 2, FF = Fiend Folio. Pour la commodité de la recherche, on a laissé leur nom anglais aux monstres des deux derniers volumes)

d100	Monstre	Nbre. Rencontré	Source
01-07	Bat, Giant	1-8	FF
08	Bloodworm, Giant	1	FF
09-14	Boggle	2-8	MM2
15	Cave Fisher	1	MM2
16-20	Centipede, huge	2-24	MM2
21-22	Mille-Pattes, Géant	1-8	MM
23-24	Crocodile	1	MM
25-26	Executioner hood	1	MM2
27	Galltrit	1	FF
28	Gibbering Mouther	1	MM2
29	Gorbel	1	FF
30	Limon Vert	1 colonie	MM
31	Grell	1	FF
32-33	Chacal-Garou	1-4	MM
34-37	Rôde-Dessus	1	MM
38-41	Mimique	1	MM
42	Mite	6-24	FF
43-44	Moisissure, Jaune	1 colonie	MM
45	Mongrelman	1-10	MM2
46	Néo-Otyugh	1	MM
47	Obliviax	1	MM2
48-52	Otyugh	1	MM
53-56	Pedipalp, large	1-4	MM2
57-67	Rat, ordinaire	1-100	MM2
68-69	Rat, Géant	5-20	MM
70-71	Ver Putride (sur charogne)	5-20	MM
72-76	Scum Creeper	2-24	MM2
77	Tertre Errant	1	MM
78	Squelette	1-12	MM
79	Skull	1-8	FF
80	Slicer Beetle	1	MM2
81	Limace, Géante	1	MM
82-87	Araignée, Colossale	1-12	MM
88-89	Strige	3-12	MM
90	Stunjelly	1	FF
91	Tentamort	1	FF
92-95	Tique, Géante	2-8	MM
96	Tunnel Worm	1	MM2
97	Vargouille	1	MM2
98-99	Rats Garous	4	
		11 (3+1d8)	MM
00	Au choix du MD (soit Cambion, Ombre, Shadow Demon, Xorn ou autre tirage sur la présente table)		

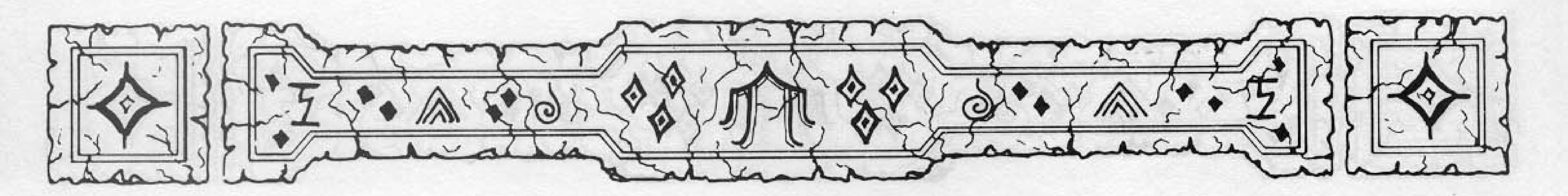
Les Egoûts Connus d'Eauprofonde

La carte figurant à l'intérieur de la couverture de ce livret ne montre que les plus grands passages des égoûts de la cité: ceux qui sont navigables par des créatures de taille M. Il en existe de deux sortes: "principaux" et "secondaires". Les passages principaux sont larges de six mètres et possèdent de chaque côté une passerelle sans rampe large d'un mètre. Les égoûtiers traversent ces passages grâce à leur gaffe de 5 m de long (qu'ils utilisent également pour chasser les débris solides des grilles d"écoulement, sous la surface) qui leur permet de bondir au-dessus de l'eau, ou bien en utilisant des planches comme ponts temporaires.

Les passages secondaires mesurent quatre mètres de large et ne possèdent qu'une seule passerelle d'un mètre, d'un côté ou de l'autre (généralement celui qui se situe le plus au sud, ou le plus à l'est). Les innombrables tuyaux d'alimentation (tout tuyau mesurant moins de 30 cm de diamètre) et les passages tertiaires (qui peuvent être empruntés en rampant par des créatures minces de taille M, s'ils sont secs ou si un sort de respiration aquatique est employé) ne figurent pas sur le plan.

Ce dernier n'est pas dessiné à l'échelle. De nombreux endroits (telles les pièces de jonctions et les puîts menant à la surface) ont été agrandis pour des raisons de clarté. Les égoûts eux-mêmes n'ont pas de nom. Les herses qui s'y trouvent sont solides mais généralement vieilles et rouillées. Doubler toutes les chances de "torsion de barreaux" (on ne peut pas les soulever). Les herses peuvent être scellées ou bien posséder une serrure permettant de les ouvrir. Dans ce dernier cas les voleurs qui crochètent souffrent d'une pénalité de -6%, à cause de la rouille. Il y a suffisament d'air dans les égoûts pour que le danger de suffocation soit mince - mais il n'y a que peu ou pas de lumière. Le bruit de l'eau qui clapote résonne de partout et une puanteur atroce envahit la totalité du réseau.

Un contact excessif (nager, tomber ou exercer toute autre activité qui aurait pour résultat de mouiller les narines, la bouche, les yeux ou les oreilles) avec l'eau des égoûts motive un Tirage de Maladie; la probabilité de base est de 12%.



Correspondances en surface de la carte des égoûts

1. Sous les arbes, à l'intérieur du bloc situé au nord-ouest-ouest du sanctuaire de Sylvanus (N°77 de la carte en surface)
2. Dans le coin nord de l'Allée de Sabbar.
3. Au centre de l'Allée des Piétons, juste au sud-ouest de l'entrepôt se trouvant à l'intérieur du bloc.
4. Au sud des arbres se trouvant dans l'Allée du Flair, elle-même située au sud de la Rue des Regards .
5. Dans le bosquet central de l'extrêmité Ouest du Jardin des Héros
6. Sous un arbre solitaire, dans les ruelles situées à l'ouest de la villa des Eltorchul (82), au sud de la Rue de l'Ivoire et au nord de l'Allée de Pharra.
7. A l'embouchure de la ruelle s'ouvrant au nord de la Voie de Chaso, à l'ouest de la Rue Sul.
8. Dans un cul-de-sac, au sud de la villa des Jhanczil (103), de l'autre côté de la rue.
9. Sous l'arbre situé dans l'allée au sud de la villa des Brosseplume (124)
10. A l'extrémité nord d'un cul-de-sac s'ouvrant sur la Voie de Grimwald, au sud de la villa des Ilitul (75)
11. Dans le cul-de-sac le plus à l'est de l'allée entourant la villa des Nésher (90), juste à l'ouest de la Rue Mendèvre.
12. Dans l'allée située à l'ouest de portes de la villa des Manthar, près de la Rue Delzorin, entre la Rue Sul et la Rue de l'Ecu.
13. Dans le grand bosquet situé dans l'allée intérieure du bloc délimité par la Rue Vondil, la Haute Route, la Rue Delzorin et la Rue du Cuivre.
14. Dans le coin sud-est de l'Allée du Crâne de Troll, près de l'intersection de la Voie Whelgonde et de la Rue Delzorin.
15. Dans un cul-de-sac s'ouvrant au nord de la Rue Corne, entre l'Avenue de la Tour et la Voie Whelgonde.
16. Sous les arbres, dans le cul de sac situé dans la portion sud du bloc délimité par la Rue Delzorin, la rue Vhezoar, la Rue Sulmour et la Rue Ilzantil.
17. A l'embouchure du Chemin de Sharra, là où celui-ci rejoint la Rue des Murmures.
18. Dans un cul de sac s'ouvrant au Nord-est du Passage Toalar
19. Dans la Rue Gothal, près de l'intersection avec le Passage Calamastyr.
20. Dans le coin sud-ouest de l'Allée des Coureurs
21. Sous l'embouchure sud de l'Allée de la Cape (pas de sortie en surface)
22. Dans les arbres de l'allée se trouvant au centre du bloc délimité par la Rue Assantyr, la Haute Route, la Rue Julthoun et la Rue du Cuivre
23. Dans le Passage Marlar, extrémité ouest, près de la jonction avec la Rue Tharléon.
24. Juste au sud de la Tour de Bâton Noir (32, Rue des Epées), à la base de la falaise.
25. Puîts (à la sortie verrouillée) s'ouvrant en surface près du sommet des pentes rocheuses du Mont Eauprofonde, au sud-ouest de la Place Tournedos.
26. Dans la Place Tournedos.
27. Au sud-ouest d'uune allée s'ouvrant au sud de la Voie de Cymbril, entre la Rue de l'Argent et la Voie des Guerriers.
28. Dans le coin sud-ouest d'un cul-de-sac situé au sein du bloc délimité par la Rue Lampe, la Rue des Cloches, la Voie de Cymbril et la Rue de l'Epée.
29. A la jonction d'allées située le plus au nord-ouest, dans le bloc délimité par la Rue Lampe, la Haute Route, la Rue Selduth et la Rue des Cloches.
30. Dans le coin le plus au sud-est d'une allée s'ouvrant dans la Haute Route (la première au nord de la Rue Lampe, juste à l'ouest de la Rue Andamaar)
31. Sous la Taverne du Lion Ricanant (135). Pas d'ouverture en surface.
32. Dans le coin nord-ouest d'une allée s'ouvrant dans la Rue du Serpent Doré et la Rue Nindabar, juste à l'est de la Voie de Mhalsymbre.
33. A mi-hauteur de la Rue Belzonde.
34. Dans l'embouchure nord d'une allée s'ouvrant au sud du Chemin des Sept Lampes.
35. A l'intersection de l'Allée des Ombres et de l'Allée Lémonarbre
36. Dans l'allée située juste au nord de l'Auberge du Voyageur Choyé (40).
37. Dans la large allée se trouvant entre la Haute Route et La Rue des Cloches, au nord de l'Allée des Rondaches.
38. Sous la Maison des Graveurs Fins (39), sur la Haute Route (pas de sortie en surface)
39. Dans la Rue du Fuseau, au sud de la Rue Selduth
40. Dans le passage parralèle à la Voie d'Irimar, à l'ouest du Passage Thein
41. Dans l'allée aux trois arbres qui s'ouvre à l'ouest de la Voie du Mur, juste au sud de la Rue Andammar
42. Dans l'allée située au nord de la Rue du Poteau de Fer, laquelle s'ouvre à l'ouest de la Voie du Mur, à l'endroit où celle-ci rejoint une autre allée montant vers le nord.
43. Dans les arbres que renferme un cul-de-sac, au nord du Hall des Costumiers (176)
44. Dans l'embouchure d'un cul-de-sac s'ouvrant à l'est de la Rue des Bonnets, au sud de la Voie du Chariot Brûlé.
45. Sous l'allée qui s'ouvre au sud de l'Allée des Dépensiers, à l'est des Bottes de Thentava (177); pas de sortie en surface.
46. Dans la cave de la Corne de Licorne (auberge)
47. Dans l'allée située juste à l'ouest des Joyaux d'Olmhazan (38), entre la Haute Route et la Rue des Cloches.
48. Au bout d'un cul-de-sac s'ouvrant au sud de la Voie de Nelnuk, au nord de l'intersection du Passage des Vipères et de l'Allée des Tripes.
49. Dans le coin sud-ouest d'un cul-de-sac s'ouvrant dans la Rue de Shesstra (au nord du Passage de l'Etoile Noire).
50. Sous l'intersection la plus à l'ouest des allées donnant sur la Rue des Escargots, au nord de la Rue de Shesstra (pas de sortie en surface).
51. Dans un cul-de-sac s'ouvrant sur la Rue de Belnimbra, dans le bloc délimité par la Voie des Devins, la Rue des Escargots et la Rue Rairun.
52. Dans le cul-de-sac le plus à l'ouest de l'Allée du Trait (près de la Rue Haute).
53. Juste en face de la Tour du Beffroi (9), dans la Rue des Soldats, au sud-est de la Voie des Veilleurs.
54. A l'intersection d'allées juste au nord des Trois Perles (boîte de nuit, 273)
55. Sous la portion large du Passage des Chandelles, à l'ouest de la Voie du Dragon (pas de sortie en surface).
56. A l'extrémité ouest d'un cul-de-sac, s'ouvrant au sud de la Rue Simples.
57. A l'intersection de l'Allée Tsarnen et du Passage Burdag.
58. A l'embouchure d'un cul-de-sac donnant sur l'Allée des Plumes, entre la Large Voie et la Rue Nethprantre.
59. A l'extrémité ouest d'un cul-de-sac fourchu qui s'ouvre à l'est de la Rue Riivon et au nord de l'Allée des Dépensiers.
60. Dans un cul-de-sac s'ouvrant à l'est de l'extrémité nord de la Rue des Bergers.
61. Au centre de la Rue du Phare.
62. Sous une allée est-ouest se trouvant au "centre" d'un demi-cercle formé par l'extrémité nord de la Rue Slop, entre le Passage Fillet et l'Allée de la Femme-Poisson (pas de sortie en surface).
63. Dans l'Allée du Nez Rouge, juste à l'est du Hall des Fabricants de Selles et de Harnais (217)
64. Dans un cul-de-sac s'ouvrant dans l'Avenue Pentue, entre l'Allée Juth et la Place des Caravanes.
65. Dans la portion large d'une allée s'ouvrant au sud du Chemin d'Olaim.
66. Dans l'allée large située au nord de la Rue du Carosse, à l'ouest de la Haute Route.
67. Dans l'allée située juste à l'est des Meubles de Prestar (223)
68. Dans la cave du Poisson Frétillant (taverne, 210)
69. Dans la portion large de la deuxième allée au nord de la Maison de Bellistre (227)
70. Sous le palais de Piergeiron (un puîts à l'issue verrouillée s'ouvre dans une cave gardée à tous moments par cinq Gardes armés, plus un officier. Un gong se trouve sur le mur le plus proche d'eux; ils l'actionnent dès qu'ils voient ou entendent quelque chose de suspect en provenance des égoûts, pour alerter un second poste de garde. S'étant rendus compte, les pensionnaires de ce dernier pourront à leur tour alerter, si nécessaire, tous les défenseurs du Palais).

Chapitre 4
LA VIE DANS LA CITE

Joueurs et MDs trouveront dans ce chapitre des éléments de la vie d'Eauprofonde afin de caractériser la ville et de donner lieu à une campagne unique et agréable. Cela dispensera églement le MD de toute invention hâtive chaque fois qu'un personnage voudra aller manger à l'auberge, louer un cheval, etc. Ces détails sont classés ci-dessous pour qu'ils puissent être retrouvés aisément.

Religion

Eauprofonde est sans aucun doute la cité la plus tolérante - de n'importe quelle taille - de tout Féerune et peut-être d'ailleurs, en matière de religion. Toutes les fois sont respectées, compte-tenu de la population cosmopolite, tant que le culte d'une divinité quelconque n'implique pas le vol ou la mort d'autres êtres (sacrifices humains ou animaux). Les fidèles peuvent donner leurs biens comme ils le désirent, mais les incroyants ne peuvent être forcés à le faire. Les agressions contre les infidèles sont également interdites (les adorateurs de Tempus, le dieu de la guerre, ne sont par exemple pas autorisés à courir les rues en abattant tous ceux qu'ils rencontrent).

Même s'il désire utiliser le décor des ROYAUMES OUBLIES, le MD peut introduire des divinités n'appartenant pas à ce monde. Toutes seront ici tolérées; de nombreux voyageurs venus d'autres plans viennent en ville pour faire du commerce. Le MD doit se rappeler qu'à Eauprofonde celui-ci est roi. Les clergés qui tentent de le restreindre, qui désirent recevoir d'importantes offrandes en monnaie, ou qui tentent de percevoir une dîme par la force ne seront pas populaires.

Il existe peu de grands temples dans la ville. Dans un centre de commerce aussi important, les prêtres ont une puissance et une influence assez faible. Les grands temples s'installent généralement dans de petites communautés situées sur des routes importantes, où les fidèles peuvent facilement accéder, et d'où ils peuvent dominer - sinon contrôler par la force - la région environnante.

On peut trouver de petits sanctuaires, entretenus par des laïcs et non par un clergé permanent, dans de nombreuses caves ou bâtiments d'Eauprofonde. Les lieux de culte ne sont interdits que dans la Cité des Morts, par ordre des Seigneurs, pour empêcher que les différents clergés ne tiennent certaines tombes pour sacrées - les prétendant exclusivement consacrées à leur divinité - et ne fassent payer un droit pour y entrer ou s'y faire enterrer.

Le personnel et les détails des temples de la Cité - ceux qui possèdent un clergé (hormis les sanctuaires, il s'agit toujours de grands complexes) sont résumés dans le tableau suivant. Tous les clercs sont prêts à servir de Maîtres aux aventuriers de leur foi, de leur classe et de leur alignement - s'ils ne manquent pas auparavant de faire une offrande correcte au temple.

DIVINITE	TEMPLE	CLERGE
Gond	La maison des Mains inspirées (60)	Prêtresse Joadhil Zulthind (Matriarche, clerc de niveau 8)
Lathandre	Les Tours du Matin (43)	Grande Prêtresse Ghentilira (clerc de niveau 10), Prieur Athosar (Evêque, clerc de niveau 6)
Mailikki	(Sanctuaire à personnel permanent, 76) Les Mains de la Dame	Briosar Chantheaum (ranger de niveau 5) ,Tehtica Sonnargent (femme ranger de niveau 4)
Mystra	La maisons des merveillis (53)	Grand Prêtre ("Magistère de Mystra") Mélesprit Devinétoile (Magicien de niveau 10) ,Premier Fidèle Ilbrost Mithyl (Magicien de niveau 7)
Séluné	La maison de la Lune (56)	Grande Prêtresse Ssaéryl Ombrétoile (clerc de niveau 14)
Sylvanus	(sanctuaire à personnel permanent, 77)	Gardien Anarakin Iroporc (druide de niveau 2)
Tempus	La Maison des héros (49)	Grande Epée Turik Sangheaume (guerrier de niveau 8) , Prieur Maxtilar Rhebbos (clerc de niveau 6)
Tymora	La Tour de la Chance (71)	Grande Pêtresse Synroas Halvinthar (clerc de niveau 14), Prieur Markos Zelliland (Parfait, clerc de niveau 5)

Argent

Eauprofonde est une cité de riches marchands, carrefour du commerce et de la culture sur la Côte des Epées. Des êtres de nombreuses races y viennent des quatre coins des Royaumes pour vivre, travailler et faire des affaires. Le commerce s'effectue par le troc et à l'aide de nombreuses monnaies. Pratiquement toutes les pièces seront acceptées pour leur valeur réelle (celle du métal); les gemmes sont négotiables en fonction de leur rareté, de leur taille et de leur qualité (il est conseillé d'utiliser les valeurs d'AD&D standard pour les pièces de cuivre, d'argent, d'électrum, d'or et de platine, ainsi que les prix des gemmes indiqués dans le Guide du Maître). Les MDs doivent se souvenir que les Royaumes renferment des gemmes qui leurs sont propres et reçoivent des visiteurs venus d'autres plans; il leur sera donc aisé d'introduire pièces ou gemmes de leur propre invention. Les lettres de crédit sont rarement honorées, sinon par ceux qui les ont écrites ou les membres de leur famille, de leur compagnie ou de leur Guilde.

Eauprofonde dispose de sa propre monnaie, tout comme les cités de Lunargent et de Mirabar, dans le Nord. La plupart des cités reconnaissent toutes les monnaies. Les "barres de commerce" d'argent (qui adoptent très vite une couleur sombre) et d'électrum peuvent avoir comme valeur 10 po, 25 po ou 50po. Elles sont communes dans tout le Nord et utilisées dans l'ensemble des royaumes (bien qu'au Sud, on préfère se servir de gemmes)

Mirabar fond des barres de commerce à quatre côtés en fer noir; Elles ressemblent à deux pyramides longues et minces, jointes à la base pour former un fuseau de 30 cm de long. Elles s'échangent pour 10 po à Mirabar, 7 po à Luskan et Port Dder, 5 po partout ailleurs.

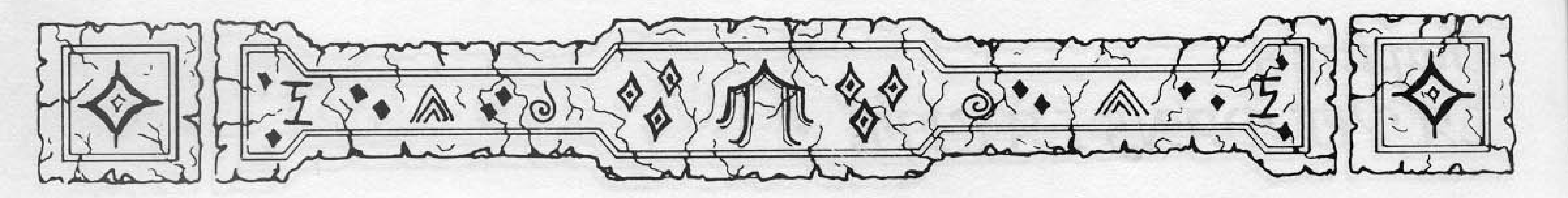
Lunargent frappe une pièce d'un bleu luisant, en forme de croissant, appelée Lune d'Electrum. Elle vaut 2 pe sur les terres d'Alustriel et 1 pe partout ailleurs.

Eauprofonde frappe une pièce carrée, en laiton, appelée "toal", honorée par le trésor des Seigneurs, ayant une valeur de 2po au sein de la cité, et pratiquement aucune en dehors. La plupart des gens les échangent contre des pièces standard avant de partir. Le toal est percé d'un trou pour en permettre l'enfilement aisé sur une cordelette. Jadis, un guerrier excentrique payait toujours ses notes de taverne en lançant vers le bar une dague sur laquelle étaient enfilés plusieurs toals. Les "Lunes du Port", beaucoup plus rares, valent 25 toals (50 po) et sont faites de platine incrusté d'électrum. Il s'agit de croissants au centre desquels est percé un trou. le nom de ces pièces vient de leur utilisation traditionnelle sur les docks pour l'achat de cargaisons importantes. Emise par le trésor des Seigneurs, cette pièce n'a également que peu de valeur (environ 2 pp) en dehors des murs de la ville.

Il est question des salaires dans la description des différentes guildes et dans les paragraphes traitant d'une activité en particulier. Pour les MDs qui désirent déterminer des salaires récompensant des actions non-citées dans cet ouvrage, nous rappelons que le salaire de base du personnel non-qualifié est de 4 pc/jour (2 pc par demi-journée) pour les tâches demandant de la force (comme le chargement et le déchargement de marchandises) et de 3pc/jour (en général pas de travail à mi-temps, mais le repas est offert) pour recevoir ou distribuer des imprimés à remplir, bloquer la sortie d'une boutique pour empêcher les clients de partir sans payer et autres travaux moins épuisants.

La paye des messagers et autres porteurs de responsabilités est en moyenne de 5 pa/jour. Les Gardes-du-corps reçoivent 8 pa à 1 po par jour, selon l'armure, les armes et l'habileté qu'ils peuvent mettre au service de leur employeur. Les aventuriers font souvent office de gardes-du-corps en période de vaches maigres, bien qu'une personne âgée, faible ou visiblement blessée ne puisse obtenir ce type d'engagement.

Les personnes désirant trouver un emploi journalier s'assemblent traditionnellement aux portes de la Cité, en toutes saisons,



sauf au plus froid de l'hiver, et attendent d'être contactées par un marchand qui pourrait les engager. (Par tradition, nul ne fait état de ses capacités. C'est à l'employeur potentiel de questionner et d'examiner avec attention.)

Les prix moyens se pratiquant à Eauprofonde sont ceux qui figurent dans le Manuel des Joueurs, bien que les personnes trop pauvres pour dépenser autant (comme ceux qui reçoivent les salaires de base cités ci-dessus) puissent acheter une "gorgée de docker": une gourde de bière mêlée d'eau et une tranche ronde de pain brun et dur, cuite au four, enroulée autour de morceaux de saucisses et de restes de viande, qui coûtent 1 pc. Ceci fournit leur repas principal à de nombreux Eauprofondais, mais on n'en trouve que dans l'un des marchés découverts de la cité, et ce seulement de la fin de matinée à la fin d'après-midi. Dans les rues, les prix les plus bas sont approximativement les suivants: un pichet de bière: 1 pa. Une carafe de vin: 7 pa. Un repas complet, simple: 1 pa.

La foi et la dévotion monnétaire envers la religion ne sont pas égales chez tous les Eauprofondais. Dans l'intéret du jeu, il est suggéré que le MD joue les citoyens de la cité avec la même spiritualité (ou le même manque de spiritualité) que celle dont font preuve les PJs. Les joueurs et maîtres de donjons qui désirent ignorer totalement la religion peuvent le faire sans problème, quoique le parfum de la vie de la cité puisse s'en trouver changé.

Prix "usuels" de marchandises et de services sélectionnés à Eauprofonde.

Ce bref résumé liste les prix de choses dont pourraient fort bien avoir besoin les PJs. Le MD ne doit les utiliser que comme suggestions - si une chose est très demandée et que l'offre baisse, les prix monteront. S'il y a surabondance, ils chuteront. Si une Guilde est partie-prenante dans la détermination du prix, cela figure entre parenthèses après l'alinéa correspondant. Ceux qui n'appartiennent pas à une Guilde pratiquent généralement des prix plus bas, sauf si leurs articles sont tellement demandés qu'ils n'ont pas besoin de la concurrence pour les vendre. Le MD peut se reporter aux pages 35 et 36 du Manuel des Joueurs et aux pages 21-26, 28, 99-100,103-104, 110-114, et 117-121 du Guide du Maître. D'autres informations pourront être trouvées dans les pages 26, 75, 79 et 84-89 du Unearthed Arcana, et dans les pages 25-26, 56-58 et 123 du Dungeoneer's Survival Guide. Les prix donnés dans ces livres sont généralement considérés comme valables à Eauprofonde et ne figurent pas ci-dessous, sauf en cas de modifications. Les tarifs des services inhabituels (chasse au trésor, vente de monstres, d'oeufs ou de jeunes) ne sont pas non plus donnés dans la liste, car il est recommandé au MD de les fixer en fonction de chaque cas particulier.

Assistance Médicale: 10-20 po journalières (y compris soins, bandages, atelles, médicaments d'urgence, etc.) (Guilde)

Anneaux à sceau: voir "Sceaux".

Armes Tranchantes: Comme dans le MJ, plus 1 po de taxe Municipale (Différentes Guildes).

Barrique: 5 pa à 5 po, selon la taille (Guilde)

Bâtiment (y compris réparations ou agrandissements)
PIERRE: 10 po/jour par travailleur de la guilde et 3 po/jour par assistant plus 10 po quotidiennes pour les frais de l'équipe, plus les matériaux (Guilde). Voir aussi "Pierre"/BOIS: 1 po par homme par jour, plus 5 po pour un architecte, plus 5 po pour un ingénieur de la guilde, plus les matériaux, plus 10 po par jour pour les frais de l'équipe (Guilde). Voir également "Charpente". (Ces tarifs n'incluent pas les "Excavations").

Baudrier: (voir Harnachement Guerrier)

Bière blonde, pot: 1 pa à 10 pa, selon la qualité.

Bière brune, verre: 2 pa; barrique: 20 po (Guilde)

Bijoux: les prix varient grandement selon la qualité des matériaux, des bijoux de laiton à 2-4 pc l'un, aux pectoraux élaborés pouvant se vendre jusqu'à 400.000 po (Guilde). De nombreux Eauprofondais portent des anneaux ou des boucles de ceinture en or qui valent 2-4 po.

Blanchisserie: 2 pa/vêtement "immédiatement"; 1 pa/vêtement pour le lendemain.

Bois à Brûler: 5 pa à 1 po/stère, selon le type et la sécheresse du bois, ainsi que la difficulté de se le procurer (les prix montent donc en hiver)

Bois découpé: 1 pa/planche (5 x 10 x 240cm) et 2 pc/barre (10 x 10 x 240cm) à 1 pa/planche et 12 pa/barre, selon les matériaux et l'état; les prix varient également en fonction des tailles non-standard.

Bol en bois, gravé: prix moyen: 2 pc (augmente selon la taille, la qualité de la gravure et le prix du matériau)

Bol en fer: prix moyen: 2 pa (augmente selon la taille, la qualité de la gravure et le prix des matériaux, Guilde)

Bottes: neuves 3 po/réparations: 5-15 pa (Guilde; un bonus de 1-5 po est généralement versé pour avoir un service immédiat (dans la même journée); bottes d'occasion: 5-20 pa (sur les marchés)

Boule de Cristal: 4-8 po, selon la taille (plus les frais d'enchantement)

Bouteilles de verre: neuves, 1 po par bouteille, consigne 3-6 pc par bouteille; "bouteilles bizarres" (Guilde, occasion), 1-2 pc.

Bretelles: 2 pc/paire.

Cartes: 25 po en neuf jours, livraison à une adresse d'Eauprofonde inclue. Travail urgent: 18 po. Les prix varient si la carte est extrêmement grande.

Chaîne: 1 po/mètre (ornementale) ou 5 po/mètre (utilitaire), selon la taille et la solidité (le poids et la méthode de jonction des maillons)

Chandelles, parfumées et colorées: 2 pa pièce (Guilde). Bouts de chandelles: 1-3 pc.

Change: de 10% d'intéret (pour des sommes inférieures à 100 po) à 15% d'intéret.

Chars neuf: 25 à 60 po, selon la taille - tous ont deux roues (plus une roue de secours), une litière ouverte et une barre d'attelage. Les plus luxueux disposent d'un siège pour conducteur, de flancs amovibles, etc. (Guilde)

Chargement/Déchargement sur les docks: 1 pa/homme/heure, le double si la cargaison est dangereuse.

Chariots: 75-200 po, varie selon la taille, la solidité, le style et la durée de la construction; les tailles et les styles "exotiques" reviennent plus cher (Guilde).

Chaussures: Voir "bottes", réduire les coûts de moitié.

Combat du Feu, magique (si non membres de la Guilde du Feu): 10 po par incendie, quel que soit le résultat.

Comptabilité; 1 po par jour ou portion de jour passé sur les comptes (Guilde).

Corde: 30 m de fine corde noire cirée: 17 pa; 30 m de cordelette en soie tressée, ornementale: 25 po (Guilde).

Costumes de fête: masques et costumes en métal, 600-2.000 po (Guilde); 20-75 po pour un unique masque décoré.

Course dans la Cité (sans servir de guide): 3 pc/course (pour les guides, voir l'alinéa correspondant).

Crochets métalliques: 1 pc (ameçon) à 4 po (grappins, esses) (Guilde)

Dessins et Portraits: 2-6 po pièce (Guilde).

Divination: nombreux prix, nombreuses méthodes; les gens ayant les moyens louent généralement les services d'un prêtre.

Drogues médicinales: 1-8 po/bouteille (comprend la bouteille et son contenu, 3-6 doses, généralement 4) (Guilde)

Ecuries: 1-3 po la nuit (y compris surveillance, nourriture, eau, pansage, exercice si nécessaire) (Guilde)

Emballage: 3 po/heure d'emballage ce qui représente la préparation au voyage des possessions typiques d'une personne.

Encadrement de fenêtre: voir "bâtiment": 5-10 pa sans barreaux, selon la taille; 2-10 po avec barreaux, selon la taille, l'esthétique des barreaux et leur solidité.

Encre: vendue par bouteille de 2 onces, 10 pa-4 po la bouteille, selon les ingrédients, tels que les pigments. Inclus toujours le prix de la bouteille (Guilde).

Engrais: 2 po par chariot (fumier), 7 po/chariot (farine de poisson ou d'os) (Guilde)

Enseignes, lettrage: 5 po/jour (ou portion de journée) (Guilde).

Entraînement de montures: 2 po/jour (2 semaines à 1 mois de travail, selon le résultat désiré).

Epices: voir "herbes".

Excavations: 2 po/homme/jour (ou portion de jour) plus les matériaux, plus 10 po/jour de frais d'équipe (Guilde).

Fer à cheval: Voir "Ferrage des Chevaux": la valeur d'un fer d'occasion est de 1-3 pc, selon l'état et la taille.

Ferrage des Chevaux: 1 po par fer (y compris fabrication et pose) (Guilde)

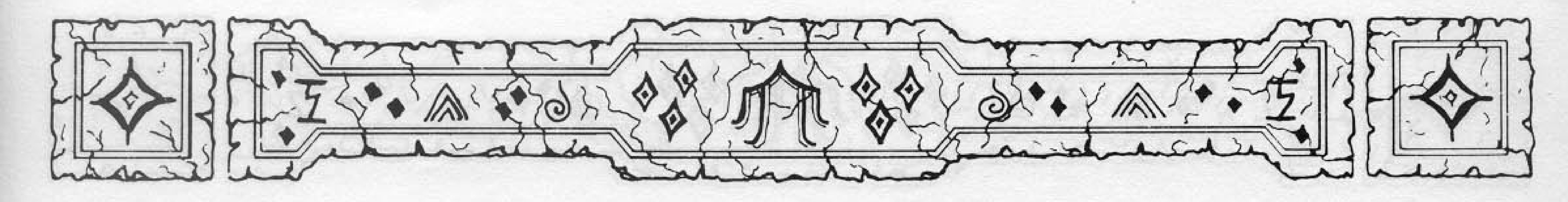
Fixations de transport: 3 pc/pièce (Guilde).

Garde Magique: 10 po/jour (Guilde).

Guide dans la Cité: 2 pc par jour, 4 pc par nuit (Guilde)

Harnachement Guerrier: 1 po par pièce (soit Ceinture, fourreau et baudrier = 3 po) (Guilde)

Herbes: 5 pc à 8 po/ once séchée (le



Huile de Lampe: 3 pa par bouteille de 2 onces, ou 1 po par fiole (comme dans le MJ) ou 10 po par petite bonbonne (scellée au goudron)

Instruments de musique: neufs, 1 po/jour de fabrication (Guilde), la plupart des instruments demandent un mois de travail/d'occasion, moyenne de 30 po (varie grandement avec le type d'instrument et l'état).

Jouets métalliques: 5 pc-5 po (Guilde).

Laine: 7 po par écheveau, laine filée mais non teinte.

Lampes: 4 pc (lampe d'argile) à 50 po (lanterne étanche) (Guilde).

Lettres, écriture: 10 po/page (y compris les matériaux) (Guilde)

Livrée: 3 po/costume plus les matériaux (Guilde).

Loi: Assistance d'un témoin professionnel: 10 po/jour (le double dans le cas d'un crime "capital"), payables d'avance.

Loupe: 1-10 po pièce (Guilde).

Lunettes: 5-10 po/paire.

Meubles en bois: 1 pa à 15 po par meuble, selon la taille, la qualité de l'ouvrage et des matériaux. La plupart des chaises, des armoires et des tables "normales" valent environ 2-4 po (Guilde).

Musiciens: 6 pa/jour ou par spectacle (le plus court laps de temps des deux)

Outils de forgeron: 70 po (assortiment complet et de bonne qualité; Une bonne trempe est exigée.

Passage en ferry (dans le port, d'un vaisseau aux docks et réciproquement): 2 pc par voyage et par personne, plus 1 pc par passager s'il ne porte pas la totalité de ses bagages, de ses animaux ou de ses marchandises. (Guilde)

Pain frais: 1-4 pc/tranche (selon la taille et la qualité); pain rassis: 2 pc/tranche.

Papier pour écrire: 2 pc/feuille; parchemin: 5 pc/feuille (une feuille mesure environ 25 x 35 cm et peut être écrite recto-verso).

Parchemins: Voir "sorts" pour les parchemins magiques, "papier" pour les parchemins vierges.

Parfum: vendu en bouteille de 2 onces, le prix inclue toujours ledit récipient (généralement fantaisie) et varie de 1 pc à 30 po selon la qualité et la demande.

Pâtisseries: 1 pc/pièce ou, pour les petites, 2 pc/douzaine.

Petits objets métalliques utilitaires (gonds, loquets, aiguilles, pitons): au poids, en général 1 pc par once (Guilde).

Pierre: 2 pc/bloc si on le pose soi-même, 3 pc/bloc posé par la Guilde pour réparations ou agrandissements, 4 pc/bloc posé par la Guilde pour les nouveaux bâtiments, 5 pc/bloc posé par la Guilde dans le cas de l'obsidienne, du marbre et autres pierres de qualité (Guilde).

Pichets, neufs: 10 pa à 1 po, selon le matériau, la taille et la qualité du travail (Guilde-)/d'occasion: typiquement 3 pc.

Plumes: 2 pc/pièce (plumes d'oie); 2-4 pa (plume métallique, les prix varient selon la forme) (Guilde)

Poisson frais: 1-12 pc/poisson, selon la taille, le type et l'état.

Poterie en terre: 1-6 pc par poterie, selon le lustre, la taille, la complexité et la solidité.

Pots en métal: 5 po/pièce, prix moyen (avec couvercle, varie selon la taille et la qualité) (Guilde).

Prêts: 15-30% (voir "Usure" dans le paragraphe sur la Loi)

Ramonage: 10 pa-1 po/cheminée (les riches paient plus)

Robes de soirée: 33-99 po, plus le prix des matériaux et éventuellement des gemmes fournies ou choisies par le client.

Roues: rechange pour chars ou chariots: 2-6 po/roue, selon la taille, la forme, la difficulté du travail et les matériaux requis; le double si le travail est urgent ou dangereux, notamment s'il implique de sortir de la cité.

Savon: 3 po par baril de 40 litres aux non-membres (Guilde).

Sceaux: métalliques, 12 po par dessin.

Sécurité: voir "combat du feu", "gardiens de nuit", "garde magique" et les textes du paragraphe "salaires" pour les gardes du corps.

Sorts: voir le texte du paragraphe "L'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs" (Guilde) pour connaître les tarifs; typiquement 75% de majoration pour les non-membres (quand la vente se fait par des membres individuels et NON par la Guilde elle-même)

Sorts, lancés pendant les procès: 500 po par sort de divination lancé, payées par la cité si l'ordre vient d'un officiel d'Eauprofonde.

Tissu neuf: 5 pa à 10 po par coupe, selon le matériau, la demande et la provenance (Guilde; ne comprend pas la "Laine")

Transport : 1 pc par demi-heure de chevauchée en tout endroit de la cité, dans un chariot ouvert (ou plus, si on désire un transport plus confortable ou plus sûr; Guilde).

Tuiles, neuves: 1 pc à 3 pc pièce (varie selon la qualité); pose: 1 pc de plus par tuile (ou tarif journalier) (Guilde).

Vaisseaux: 5.000-7.000 po (moins 1.000-1.500 po pour les vaisseaux d'occasion); pour les variations de tarifs selon le type, voir le paragraphe "L'ordre des Maîtres Contructeurs Navals"

Vannerie: petits paniers, 1 pc/pièce (Guilde).

Veilleur de nuit: 1 po/homme/nuit/bâtiment surveillé (veilleurs non armés; pour les veilleurs armés, appliquer les tarifs des "Gardes du Corps"; voir le paragraphe "Salaires".

Verre: 4 pc par panneau de 10 cm de côté, jusqu'à 6 po pour des panneaux de 1,20m de côté (Guilde). Pour les récipients, voir "Bouteilles".

Vêtements neufs: Sur mesure 5-20 po par habit (Guilde); Prêt à porter 2-15 pc/habit (selon la quantité de matière, la coupe, le matériau utilisé, le style); Occasion: 2 pa à 5 po par vêtement, s'il s'agit de sur-mesure, 2-10 pc dans le cas contraire.

Viande, fraîche: 10 po (carcasse entière, prix moyen), 17 po (carcasse fumée), varie selon l'état et la taille de la carcasse, le type d'animal (Guilde).

Vin: 7 pa/pichet, 1 po/bouteille, 20 po/barrique à 4 po/pichet, 12 po/bouteille et 70 po/barrique, selon la qualité, la rareté et la mode (Guilde).

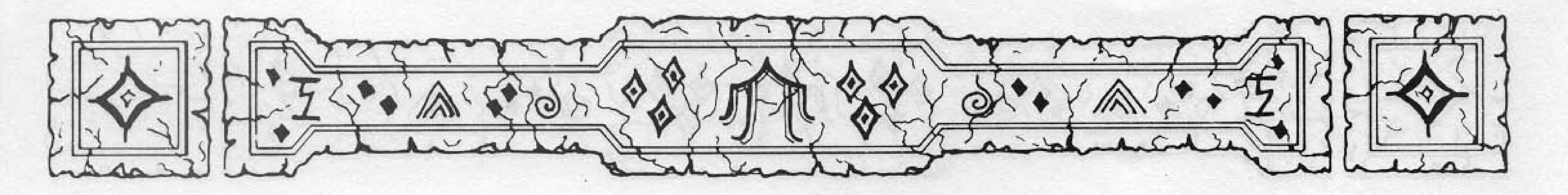
Voile: 1 voile latine, 500-700 po (30% de moins si le travail est commandé plusieurs mois à l'avance) (Guilde); les voiles n'étant pas fabriquées par la guilde peuvent se vendre au minimum 200 po pour toute une voilure; voir le paragraphe intitulé: La Très Dilligente Ligue des Fabricants de Voiles.

Zsar: 2 po/pichet, 7 po/bouteille, 40 po/tonnelet (Guilde)

Le marchandage permet aux joueurs et au MD de réellement jouer des rôles. Il peut aussi servir à "ouvrir" des nouveaux-venus au jeu, ainsi qu'à faire ressentir aux joueurs l'atmosphère de la cité, voire à leur permettre d'entendre l'une ou l'autre rumeur pouvant les aiguiller sur une aventure. Il est toujours possible de marchander sur les marchés, puisque la concurrence avec le prix des guildes est l'un des moyens utilisés pour faire marcher le commerce. Les prix de la nourriture (comme ceux donnés ci-dessus) ne sont pas sujets au marchandage. Un vendeur signale aux clients que ses prix ne sont pas discutables en donnant un tarif outrageusement élevé lorsqu'il vient de se voir offrir une misère, puis en énonçant le "véritable" prix d'une voix claire et lente. Les marchands membres d'une Guilde ne marchandent guère. Il leur est possible de faire une remise de 10%, mais rarement plus (à moins qu'ils ne cherchent à écouler rapidement des denrées périssables). S'ils sont harrassés par les clients, ils répondent "C'est la Loi de la Guide, mon ami", ou plus rarement (dans le cas des épées), "C'est l'Edit des Seigneurs", ce qui met fin à tout marchandage. Si un vendeur désireux de marchander atteint sa limite inférieure acceptable et que l'acheteur tente encore de lui faire baisser le prix, il dit: "Voleur ! Pourquoi ne pas te joindre aux Seigneurs et prendre ma vie en prime ?"

Prêts

Les prêteurs sont des citoyens respectés dans cette cité commerçante: tout le monde a de temps en temps besoin d'argent supplémentaire. Le change - la conversion d'une monnaie en une autre, ou de marchandises (telles que fourrures ou armes) en argent sonnant - est le gagne pain principal des prêteurs, qui prélèvent un intéret de 10-15%. Les prêts mettent en jeu une promesse écrite des deux parties, spécifiant le gage (la propriété qui deviendra celle du prêteur si l'argent n'est pas rendu), le taux d'intéret et une date limite. La plupart des prêts s'effectuent pour un ou deux mois et les intérets sont très variables (de 15% pour les petites sommes - jusqu'à 100 po sans les intérets, à 30% pour les très grosses sommes). Il existe une certaine concurrence dans ce milieu, mais la plupart des tarifs de prêteurs sont similaires. La loi permet à un prêteur d'avoir deux gardes-du-corps (pas plus) et d'en appeler aux Veilleurs pour garder de grosses sommes d'argent, les convoyer ou surveiller une transaction importante. Les Veilleurs ne peuvent cependant être tenus pour responsables des pertes se produisant malgré leur présence. L'un des Seigneurs actuels d'Eauprofonde, l'ancien général de mercenaires Mirt, a amassé une fortune considérable en prêtant à bon escient. L'usure (prêt sur gages à des tarifs outrageux) est punie, si détectée, par une dette envers la cité, laquelle rembourse les victimes et peut même saisir les propriétés des prêteurs pour récupérer son argent.



Recel

De nombreux marchands d'Eauprofonde vendent ou achètent volontiers à l'occasion des objets d'origine douteuse - notamment si ceux-ci ne sont guère reconnaissables, si les Veilleurs ne les recherchent pas ou si nul n'a entendu parler d'un vol leur étant associé. Les receleurs qui manient de nombreuses marchandises volées sont rares. Plusieurs de ceux-ci, prévisiblement, vivent dans le quartier des docks, mais les plus prospères sont un riche noble qui vit seul et le propriétaire d'une auberge très fréquentée, dont les clients apportent souvent des possessions qu'ils "oublient" en partant, à la barbe des Veilleurs et du gouvernement. Les receleurs qui subsistent dans cette cité très loyale sont à la fois rusés et paranoïaques. Ils prennent énormément de précautions pour éviter arrestation, découverte de leurs activités et éventuelle traîtrise de leurs clients. Les PJs qui tentent de maltraiter des receleurs marchandant avec eux peuvent se retrouver catapultés dans une trappe, par la pression d'un levier, voire être percés de carreaux d'arbalètes qu'auront tirés les serviteurs du receleur - depuis le plafond ou par des trous percés dans les murs. La plupart des receleurs ont les moyens de se protéger par des boucliers, ou des murs de force. Leurs entrepôts sont souvent gardés par des golems ou des êtres encore plus sinistres.

Se renseigner dans les tavernes "chaudes" est le seul moyen de trouver un receleur si l'on est pas familier avec la cité. Le MD doit jouer ces tentatives de renseignement au maximum, gardant en esprit que les voleurs ou gardes déguisés écoutent avec attention les conversations qui se tiennent dans de telles tavernes. Les PJs pourront être renvoyés de PNJ en PNJ avant que l'un de ceux-ci ne leur donne le nom d'un CONTACT - ci-dessous -, généralement avec un mot de passe ou un signe de reconnaisance. Il est à noter qu'un receleur paiera 5% de plus que le prix listé, si l'objet rentre dans ses propres spécialités.

Receleurs d'Eauprofonde connus

NOM; CONTACT, EMPLACEMENT; SPECIALITES; PRIX GENERALEMENT PAYE (EN % DE LA VALEUR NORMALE)

Alathann Ruil; "Jukk N'a-qu'un-Oeil" au Poing Sanglant, Rues Prespre et des Escargots, Quartier des Docks (272); Entrepôt des Voiles Rouges, dans le Passage Cod, Quartier des Docks (265); armes, armures, objets métalliques de qualité; 40%.

Balthorr "le Brave"; Balthorr, aux Trésors Rares et Fabuleux de Balthorr, dans la Rue de l'Epée, Quartier du Château (29); gemmes, pièces rares, insignes officiels; 40%.

Chuldan Heaumétoile; Chuldan; à l'Entrepôt de Heaumétoile, Rue des Docks, Quartier des Docks (267); gravures, statues: 35%.

Haerlit Thomm: Felzoun Thar, aux Folies de Felzoun (taverne), Rue Salabar, Quartier Marchand (193); Entrepôt de Thomm, Passage Sambril, Quartier des Docks (233); meubles, décoration; 35%.

Jannaxil Serpentil; Jannaxil, aux Livres et Folios de Serpentil, Rue des Livres, Quartier des Docks (275); cartes, plans et livres; 30%.

Lhund Dhaeromos; Hulfast, sur les docks (généralement Rue du Débarcadère, Quartier des Docks); Entrepôt de Dhaermos, Rue de Belnimbra, Quartier des Docks (281); créatures exotiques, plantes et esclaves en tous genres; 30%.

Orsabbas "les doigts"; Orsabbas, aux Belles Importations d'Orsabbas, Passage de Vellar, Quartier Marchand (179); tapisseries, vins, parfums; 30%.

Phalantar Orivan; Phalantar, aux Filtres et Composants de Phanlantar, Rue des Cloches, Quartier du Château (33); magie - écrite et active (objets); 35%.

Torst Urlivan; Torst, à son auberge, Au Bon Repos, Haute Route, Quartier Marchand (191); Ecuries du Bon Repos, Allée Deloun, Quartier Marchand (192); chevaux, harnachement; 40%.

Ulmar "le Prudent"; Ulmar ou Zhaegos; Entrepôt de Crommor, La Portée, Quartier des Docks (2); vaisseaux, équipement de vaisseaux, cargaisons; 40%.

Orlpar Hustym (frère cadet d'Orbos, chef de la noble famille Hustym); Hala Myrt au Lion Souriant (taverne), Rue du Serpent Doré, Quartier Nord (135); Maison Orlpar, Rue du Serpent Doré, Quartier Nord (160); épices, parfums, vins et drogues: 60%.

Epidémies et Incendies

Dans tous les importants groupements humains, les dangers de maladie existent. Le MD doit utiliser les modificateurs donnés dans le Guide du Maître dans le chapitre "Maladie". Il convient de faire un tirage toutes les quatre semaines (souvenez-vous que dans les Royaumes, une semaine se compose de dix jours) et toutes les trois semaines pour les infections parasitaires. L'assistance médicale est étonnamment bonne à Eauprofonde: repos, propreté, herbes médicinales, de nombreux clercs,une guilde efficace, ainsi que moisissures curatives et autres substances pouvant aider un corps à se guérir sont utilisés. Les tarifs peuvent cependant être élevés si une victime souffre d'un mal grave ou compliqué. Les épidémies graves peuvent avoir pour résultat l'isolation des bâtiments (malades à l'intérieur) pendant 4-6 mois, puis le nettoyage par feu magique, réalisé par l'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs; les soins magiques sont cependant toujours appliqués avant que l'on n'ait recours à de telles méthodes.

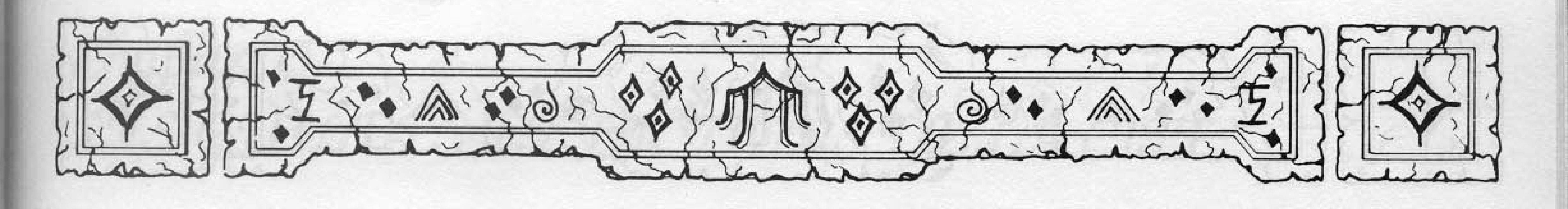
Les incendies ne sont pas aussi courants qu'ils le pourraient; l'effondrement d'un bâtiment suffit souvent à éliminer le feu, grâce aux citernes d'eau situées sur le toît (ou dans la cave). Les Veilleurs savent combattre le feu avec du sable, de la terre, par isolation et, la plupart du temps, grâce à la coopération des citoyens présents. La plus grande partie des charpentes, sols des étages et meubles de la ville sont en bois, mais la cité est humide (les brouillards n'y sont pas rares) et le bois ne se consume que lentement, même au plus fort d'un incendie. De plus les rez-de-chaussée et sous-sols sont généralement en pierre ou en briques d'argile. Les toîts mêlent planches, chaume et tuiles, scellés par de la poix.

La plupart des blessés au cours des incendies le sont par inhalation de fumée, ou par une pluie de poix bouillante lorsqu'un toît s'effondre. Il y a une chance de 30% pour qu'un incendie démarrant dans un bâtiment moyen d'Eauprofonde se répande (probabilité augmentant si des tapisseries, ou du combustible - bois à brûler, huile - sont présents) dans le reste de la maison. Si c'est le cas, généralement en 6-9 rounds (5+1d4), le bâtiment sera totalement envahi par le feu, processus demandant 3-6 tours, selon les mesures prises pour combatre l'incendie et le climat. Il existera alors 1 ou 2 chances sur 1d8 pour que le feu se transmette aux bâtiments voisins (faire un tirage par bâtiment). Si cela se produit, il existe une chance de base de 20% pour que le nouvel édifice soit lui aussi totalement envahi par le feu, et ainsi de suite; à moins qu'il ne soit aidé par des vents magiques ou très inhabituels, un incendie ne traversera jamais de l'eau, une rue ou un bâtiment déjà brûlé pour atteindre une cible plus éloignée.

Les membres d'une Guilde, l'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs, se font payer pour garder les bâtiments contre le feu ou combattre les incendies existants. Une maison privée de valeur moyenne, ne contenant pas de choses particulièrement précieuses ou inflammables, a 35% de chances d'être sous contrat avec cette Guilde, dont les membres arriveront en 4-7 (1-4+3) rounds et tenteront d'étouffer les flammes par magie.

L'Hivernage à Eauprofonde

L'importance d'Eauprofonde en tant que centre de commerce, et le marché que procure aux commerçants sa nombreuse population la rendent active durant la plus grande partie de l'année. Le Nord connait toutefois des hivers rigoureux, durant lesquels le commerce par voie de terre avec les régions de la Mer Intérieure est virtuellement coupé, alors que les échanges au sein du Nord luimême deviennent le monopole d'aventuriers braves ou téméraires, qui voyagent généralement léger. Même les vaisseaux de la Côte des Epées sont menacés par la glace et les tempêtes violentes, bien que le port reste



ouvert toute l'année.

L'hivernage à Eauprofonde offre un décor d'aventure très différent de celui des autres saisons. La population est effectivement limitée à ceux qui vivent au sein des murs. Départs et arrivées sont rares.

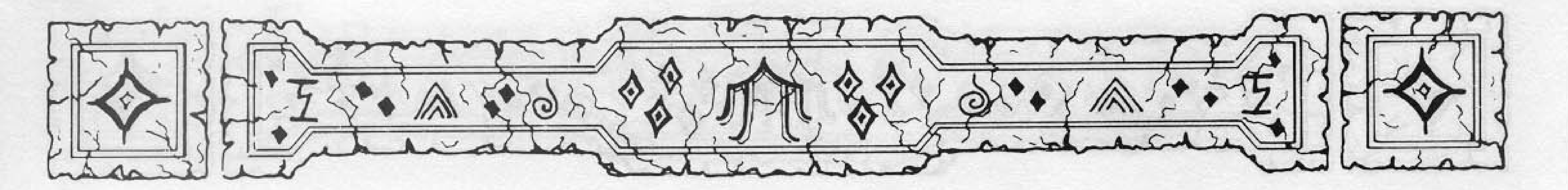
Les prédateurs sortent des terres sauvages pour envahir les alentours de la cité, dans l'espoir de croquer quelques proies humaines. A cause de cela, les gardes des portes sont doublées et équipées de longues piques. Des patrouilles occasionelles tentent de répertorier les créatures évoluant aux alentours et de déterminer la sûreté des routes. Avant la fin des grandes averses du printemps, les seuls commerçants à venir en ville sont les "pataugeurs", qui tirent des traineaux plats dans la boue née des pluies pour profiter de la clientèle privilégiée de citoyens lassés de l'hiver.

Dans l'hiver, tous les habitants d'Eauprofonde disposent de beaucoup de temps - pour préparer les affaires de l'année suivante ou comploter au sujet de tel ou tel projet. Le climat est froid et humide; il neige beaucoup; les caractères en souffrent et les aventuriers doivent savoir qu'il est beaucoup plus facile de se créer des ennuis lorsque les nobles, les marchands, les mendiants et les Veilleurs sont tous aussi désoeuvrés et irrités. L'hiver atteint la cité environ une semaine après le Festin de la Lune, l'isolant alors pendant deux ou trois semaines. Le plein hiver dure ensuite pendant deux mois, avant que les premières averses ne commencent le long processus de réchauffement.

Les voleurs doivent savoir que bon nombre de riches marchands et de nobles déménagent vers de plus chauds endroits (généralement Tharsult, Tashalar, Narubel, voire Calimshan) pour y passer l'hiver.

UNE NUIT DANS LA CITE

Les Eauprofondais travaillent généralement dur, gagnent donc beaucoup d'argent et jouent énormément. La nuit, les tavernes ne chôment pas (bien qu'elles soient surveillées par des patrouilles de Veilleurs régulières), de même que les salles de banquets et les boîtes de nuit - nombreuses dans le Quartier des Docks mais présentes aussi dans les autres. Ajoutons à cela les fêtes privées dans les domiciles, les villas des nobles et les sièges de guildes. Il n'y a pas de "week-end" puisqu'il n'existe pas de jour férié hebdomadaire, ni de jours chômés tels que



connaissons mais des festivals et jours de fête spéciaux ont lieu durant toute l'année (voir la boîte des ROYAUMES OUBLIES pour plus de détails: à Eauprofonde, tous les jours fériés décris dans le paragraphe sur le Calendrier d'Harptos sont célébrés). Les Eauprofondais font de toute façon la fête au moins une nuit sur trois, à moins que leur travail ne les absorbe trop (par exemple ceux qui doivent embarquer une cargaison juste avant l'hiver ou juste après les averses printanières) ou qu'ils ne courtisent une dame.

Eauprofonde est illuminée la nuit par des lampadaires (Par la Guilde des Allumeurs de Réverbères et des Fabricants de Chandelles). Le Quartier du Château est très éclairé, le Quartier Maritime et le Quartier Nord un peu moins, les autres encore moins. La Cité des Morts n'est illuminée que par les torches au pied de la statue d'Ahghairon.

C'est cependant un endroit fort animé la nuit, malgré de très fréquentes patrouilles de Veilleurs. Les prostituées et leurs clients, ainsi que ceux qui désirent passer des contrats privés (généralement illégaux) sans être vus en utilisent l'obscurité. Le Quartier des Docks dispose en moyenne des tavernes les plus bruyantes et les Eauprofondais désirant s'encanailler s'y rendent. Hormis le long de la Haute Route ellemême, les établissements bruyants sont interdits dans le Quartier Nord et le Quartier Marchand. Les Veilleurs contrôlent toute activité nocturne dans le quartier Marchand, au nord et à l'est de la Haute Route, ainsi que dans le Quartier Sud, au nord de la Place des Caravanes. Les fêtards trop bruyants, Eauprofondais devant rentrer chez eux ou visiteurs, peuvent recevoir une escorte de Veilleurs. Ceux qui n'ont apparemment pas de domicile, ou qui sont trop ivres pour s'en souvenir, sont emmenés en cellule jusqu'à ce qu'ils soient déssoûlés. Ils seront ensuite relâchés sans poursuites, à moins qu'ils ne se soient rendus coupables de vandalisme ou n'aient provoqué d'importants combats.

VETEMENTS ET APPARENCE

Il est possible de voir des vêtements et des tenues très variés dans les rues d'Eauprofonde. La seule loi limitant les citoyens dans leur vêture est celle les empêchant de se déguiser en Seigneurs, en Magistères ou en officiers de la Garde ou des Veilleurs. Les livrées de Guildes ne peuvent être légalement portées que par des membres de la Guilde. Elles se portent devant le tribunal des Seigneurs, pendant les jours fériés, hors de la cité pour des missions diplomatiques ou commerciales, en comparaissant devant une Robe Noire, et dans toutes les fonctions privées de la Guilde au cours desquelles les règles de celle-ci l'exigent - comme les séances de votes. Les blasons auquel on n'a aucun droit ne peuvent bien entendu être copiés et arborés.

Les nobles ne portent généralement pas leur blason, sinon sous la forme d'anneaux à sceaux, de boucles de ceinture ou de pendentifs; leurs serviteurs portent des vêtements où est cousu le blason. Les nobles peuvent se vêtir de la manière qui leur plait sans que le public s'en offusque. Il est commun que les nobles dames invitées à des réceptions portent de longues robes diaphanes et luisantes, de soie et de paillettes, le bas du corps étant dissimulé par des couches de soie translucide successives, tandis que le haut s'orne de bijoux (et en cas de froid, de gants en fourrure montant jusqu'aux épaules). Les réceptions nobles les plus "in" sont costumées, bien que la plupart des masques ne soient pas destinés à dissimuler le visage, mais à fournir un bijou supplémentaire. Les nobles dames les plus jeunes portent souvent des robes munies de minces pièces d'estomac, aux broderies délicates (souvent ornés de gemmes). Leurs bras et leur visage sont souvent couverts d'une poussière d'or collée ou de paillettes. Une "pièce d'estomac" est une large ceinture rigide, portée par-dessus la robe, et couvrant le torse, du pubis à la poitrine. A Eauprofonde, elle s'étend souvent plus haut, des deux côtés du corps, en de fantastiques volutes qui culminent par des pointes au niveau des épaules.

Les mercenaires et les membres de compagnies d'aventuriers portent souvent le symbole de leur organisation, avec fierté, dans les rues de la ville. Arborer ces emblêmes sans y être autorisé est également un crime, bien que le plaignant doive prouver (par serment d'un membre reconnu de l'organisation, par le registre d'engagement, ou les deux) la validité de son assertion. En conséquence, de telles plaintes sont rarement reçues.

Les gens des deux sexes portent des bijoux, dans la Cité des Splendeurs. Certains s'en couvrent littéralement, d'autres ne se parent jamais de la moindre babiole (quelle que soit leur richesse). Il est possible de voir toutes les sortes de coiffures, et tous les types de couleurs ou de vêtements possibles. Il n'existe aucune loi contre la nudité, ni précisant que telle ou telle portion du corps doit être couverte, mais Eauprofonde est une cité côtière humide - lorsqu'il ne pleut ni ne neige, et les rues sont souvent brumeuses. Malgré la montagne qui la protège, la cité est souvent envahie par le vent en période de mauvais temps et aux alentours de midi (l'aube, le crépuscule et la nuit sont souvent plus calmes). Ces conditions empêchent la plupart des gens de s'habiller légèrement.

Les modes des autres plans, aussi bien que des autres pays, peuvent se rencontrer dans la cité, aussi toute fantaisie est-elle tolérée. Rien n'est "pas à la mode" dans la Cité des Splendeurs, en matière vestimentaire. Il est aussi possible d'y rencontrer des êtres de toutes races. L'Eauprofondais typique ne réagira avec peur et hostilité qu'envers un drow, un illithid, un natif des autres plans de toute évidence inhumain et un orque armé (ainsi, bien sûr que devant des monstres tels que spectateurs ou dragons): avec tous les autres, c'est généralement "la routine".

BONNES MANIERES

La nature cosmopolite de la cité rend une nouvelle fois ses habitants très tolérants. Ils sont généralement bavards, ouverts, amicaux et calmes, mais ne s'attendent pas à ce qu'il en soit de même pour tout le monde. Les bons marchands eauprofondais sentent très rapidement la manière dont il convient de s'adresser à un client (afin de faire les meilleurs affaires possibles, en peu de temps) et se vexent très difficilement. Un Eauprofondais commencera généralement par exprimer calmement ses sentiments ("Je ne trouve pas ça très amusant, mon ami") à un étranger avant de montrer sa colère. Certains visiteurs ont pris cette attitude pour de la couardise ou un manque de perceptivité ("Il était trop bête pour s'apercevoir que je l'insultais !") mais s'ils se fient à de tels jugements, ils ne tardent généralement pas à le regretter. La plupart des Eauprofondais ne s'effraient pas facilement, sauf devant les monstres ou la magie. Un humain les menaçant sera la plupart du temps observé calmement, voire moqué. Les attitudes libertines ou l'ivresse sont généralement tolérées, de même que les coutumes et les élocutions étranges. Si un étranger fait une proposition graveleuse à un Eauprofondais qui ne trouve pas cela amusant, il sera simplement ignoré. En cas d'insistance, l'Eauprofondais s'en ira s'il le désire, ou exprimera simplement son manque d'intéret pour la proposition. Ce processus se poursuivra souvent un bon moment avant que les poings ou les épées ne commencent à s'exprimer. Les Eauprofondais dotés d'un caractère déplorable et n'étant pas magiciens de niveau incalculable ne font tout bonnement pas de vieux os.

Hormis les agriculteurs et les marins de profession, les citoyens de la ville ne parlent pas du temps qu'il fait. Les potins ont généralement trait aux questions commerciales et, en second lieu, aux guerres se déroulant en d'autres points des Royaumes (comme le combat de petite envergure permanent animant le Sud, ou la récente effusion de sang au Téthyr, ainsi que la querelle entre Ruathym et Luskan); les Eauprofondais s'intéressent à ces événements comme nous suivrions une compétition sportive.

Chapitre 5
LES GUILDES ET FACTIONS DE LA CITE

Ce chapitre détaille de nombreux "groupes de pouvoir" de la cité, sans que la liste soit exhaustive; le MD est encouragé à en utiliser les manoeuvres pour générer des aventures continuelles et à introduire des groupes de sa propre invention.

Le manque . d'espace nous empêche de parler des nombreux groupes d'aventuriers et de mercenaires. Ceux-ci ont tendance à disparaître, réapparaître, grandir, diminuer, s'amalgamer ou changer de nom avec une rapidité foudroyante, selon leurs revers de fortune. Certains sont mentionnés dans ce livret en conjonction avec différents PNJs ou événements; d'autres figurent dans la boîte des ROYAUMES OUBLIES. Le MD peut utiliser tout ou partie de ces informations, selon son bon plaisir.

FACTIONS

Les différents "groupes de pouvoir" d'Eauprofonde peuvent être divisés en quatre factions. Tentez de les imaginer comme les quatres coins d'un rectangle ou d'un losange, se contrebalançant les uns les autres, de telle manière que si l'un peut parfois prendre l'ascendant, aucun ne peut totalement éliminer ou contrôler les autres sans détruire la cité. Ces quatres factions sont: le Gouvernement, les Guildes, les Temples et les Indépendants.

Le Gouvernement a déjà été largement détaillé dans les pages qui précèdent. Il se compose des Seigneurs, des Magistères, des Veilleurs, du Palais et de ses officiels, ses diplomates, ainsi que d'un groupe spécial, les Echarpes Rouges, décrit ci-dessous. Cette faction domine traditionnellement Eauprofonde et les Seigneurs s'assurent que cet état de fait demeure en conservant (par la force, si besoin est) la loyauté de ses autres membres, en particulier de la Garde (que les Guildes tentent constamment de gagner à leur cause). A quelques exceptions près, les nobles doivent être considérés comme membres du Gouvernement, puisqu'ils le soutiennent. Les Seigneurs laissent généralement les nobles en paix, ce qui leur permet d'agir en toute liberté, sans responsabilités. A une époque les familles nobles dominaient presque toutes les Guildes, mais de nos jours la plupart se sont détachés de cette activité trop absorbante.

Les Guildes sont détaillées dans ce chapitre. Elles opèrent dans des limites fixées par les Seigneurs (certaines prennent autant de liberté que le leur permet la vigilance des Seigneurs). Le MD doit devenir assez familier avec ces Guildes avant de commencer la moindre séance de jeu dans la cité. Leurs rangs procureront des "emplois honnêtes" aux PJs et à la plupart des PNJs qu'ils rencontreront. Jouées correctement, elles fourniront une bonne partie de la "vie" de la cité au cours de la campagne.

Les temples principaux listés dans le chapitre précédent sont résumés dans la boîte des ROYAUMES OUBLIES. Quels que soient les dieux utilisés par le MD, les clergés arrivent à leurs fins au sein de la population (la quatrième faction) par l'exhortation, la manipulation, et par des appels diplomatiques directs au Palais.

La Faction Indépendante, à l'effectif bien plus nombreux que ceux des trois autres, se compose des citoyens d'Eauprofonde n'appartenant pas à une Guilde. La plupart des aventuriers (PJs et PNJs) et des mercenaires en font partie, de même que les magiciens indépendants et les voleurs. Cette faction tire son nom des commerçants indépendants (non-membres d'une Guilde) de la cité. Son manque d'organisation fait que ce groupe est le moins puissant des quatre.

La rivalité la plus importante est celle qui existe entre les Guildes et le Gouvernement, ce dernier remportant généralement l'avantage grâce à la puissance personnelle des Seigneurs. Si ceux-ci étaient plus faibles, ils pourraient fort bien tenter de maîtriser les autres factions par une stricte loi martiale (ruinant la prospérité d'Eauprofonde et leur propre popularité). La ville ne possède pas la corruption de celles du Sud; la plupart des habitants de la Cité des Splendeurs sont trop occupés à gagner ou à dépenser de l'argent pour se préoccuper de telles rivalités au point de provoquer un conflit ouvert. Tel ou tel individu peut fort bien en tromper ou en abattre un autre, mais les factions elles-mêmes ne considèrent pas qu'elles soient en guerre les unes contre les autres. En fait les rivalités internes des Guildes, des clergés et des nobles sont bien plus importantes que leur compétition mutuelle.

Les Echarpes Rouges

Ce groupe mystérieux n'a probablement jamais opéré en dehors des murs de la cité. C'est une confrérie dont la totalité des membres n'est connue de personne - hormis de son chef, qu'on appelle seulement "le Numéro Un". Les Echarpes Rouges se montrent aussi discrets que possibles dans leurs activités. Experts en intrigues, en dissimulation et en localisation des individus recherchés, ils ne portent pas d'écharpes rouges, mais s'en servent parfois pour entraver un criminel qu'ils abandonnent sur les marches du Palais ou au pied de la Tour d'Ahghairon, afin que les Veilleurs puissent le prendre en charge. Il est possible de les engager en contactant l'un de leurs six agents connus. Ils semblent éviter de prendre parti dans les disputes internes de la cité, mais la plupart se considèrent comme la véritable opposition au régime des Seigneurs.

Les six contacts du groupe sont le cordonnier Thurvé Thentavva (Les Bottes de Thentavva, 177, Passage de Vellar, Quartier Marchand), le marchand de chevaux Surrolph Hlakken (Les Ecuries de Hlakken, 224, Passage des Carosses, Quartier Sud), les courtisanes Aletha et Jhoysil Samprava (le Palais Pourpre, 260, Rue des Ribaudes, Quartier des Docks) et le docker Hlintas "le Rouge" Urtel (la plupart des soirs: Le Serpent Endormi - taverne -, 245, Rues des Docks et du Débarcadère, Quartier des Docks). le sixième agent, beaucoup moins connu du public est Nanéatha Laurilétoile, une courtisane du Palais de Piergeiron (sa maison, 10, se trouve Rue des Gemmes, Quartier du Château). Piergeiron procure des compagnons des deux sexes aux visiteurs étrangers, pour leur servir de guides, apparemment inconscient de toute immoralité pouvant entrer en jeu, et ignorant de toute évidence l'appartenance de certains de ses proches aux Echarpes Rouges, ou à d'autres groupes.

Le MD doit tenter de cacher aux joueurs le fait - inconnu des Echarpes Rouges eux-mêmes, à l'exception de Nanéatha et d'un guerrier de niveau 5, le prêteur Jurisk Ulhammond - que le "Numéro Un" est en fait Durnan, des Seigneurs d'Eauprofonde, qui les utilise sans qu'ils s'en doutent dans l'intéret du gouvernement (ironiquement, les Voleurs de l'Ombre les engagent souvent pour agir contre les Seigneurs !). Parmi les Seigneurs, seuls Mirt, la Chatte, Sammeréza et Khelben savent que les Echarpes Rouges travaillent pour Durnan, qui leur fait accomplir des actions dont seraient choqués les paladins du gouvernement.

Les Guildes

On trouvera ci-dessous une brève description des quarante deux Guildes reconnues dans la cité. Pour chacune d'elles, on a listé le nom, la classe, le niveau et le titre du Maître ainsi que d'un contact (certaines Guildes n'ont pas de porte-parole; toutes les affaires sont portées directement devant le Maître). Rares sont les Guildes qui contrôlent totalement leur champ d'activités. La plupart se contentent d'utiliser leur nombre pour faire de meilleures affaires que les indépendants, se taillant ainsi la part du lion.

La majorité des Eauprofondais, puisqu'ils vivent dans une cité de contrats, de négociations et de commerce, sont lettrés. Tous les contacts et membres principaux des guildes, sans exception, savent lire et écrire (mais qu'ils l'admettent est une autre affaire).

Le MD doit lire le paragraphe consacré à toutes les Guildes auxquelles ont affaire les PJs, étudier les motivations de leurs membres ou agents, pour déterminer la réaction de l'organisation envers les activités des joueurs.

Toutes les professions ne sont pas organisées en Guildes. Les entremetteurs, courtisanes et prostituées, par exemple, n'ont pas de Guilde, pas plus que les sages. Pour



la commodité, ces derniers seront cependant présentés collectivement, ci-dessous, comme si c'était le cas.

Les Sages ou "Longues Barbes", comme les appellent souvent les Eauprofondais, peuvent se rencontrer dans la plupart des marchés de la cité. Leur degré d'instruction est variable. Eauprofonde ne dispose à l'heure actuelle d'aucun sage de grande envergure. (Le citoyen le plus savant de la cité est sans aucun doute l'archimage Khelben "Bâton Noir" Arunsol.)

La plupart des sages de la cité louent des chambres et se déplacent souvent, à la recherche d'individus à consulter ou d'ouvrages à étudier. Ces mouvements réduisent les risques de vol et d'intimidation pour obtenir des informations, ainsi que la regrettable tendance des voisins ou propriétaires à déranger leurs hôtes pour leur demander tel ou tel renseignement "gratuitement... juste pour moi". Le domicile actuel des sages listés ci-dessous est donc laissé à l'appréciation du MD. Il est à noter que la liste suivante ne regroupe certes pas tous les experts de la cité. Il est conseillé de se reporter au Guide du Maître pour en savoir plus sur les méthodes de consultation des sages. De plus, il est fortement suggéré de rendre ces consultations trop onéreuses pour que les PJs puissent y recourir souvent

Les Guildes doivent être reconnues par les Seigneurs. La plus récente est l'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs, formé il y a seulement quarante ans. Les demandes de formation de Guildes sont rarement acceptées. Celles qui créeraient une rivalité dans un domaine où il existe déjà une Guilde sont toujours refusées. Les Seigneurs préfèrent que la compétition se joue au sein des Guildes qu'entre elles - bien que des Guildes rivales se battent souvent pour contrôler un domaine dans lequel leurs juridictions se chevauchent.

Les Guildes ont des degrés d'influence très divers, mais pas de précédence officielle. Elles ne sont numérotées que pour la commodité des recherches. Les titres sont variables mais en règle générale, on trouve du sommet à la base: le Maître (ou chef), les Aînés ou Conseil (s'ils ont leur mot à dire dans la gestion de la Guilde), le Porte-Parole, les Membres, les Apprentis/Novices (le terme varie selon les Guildes, de même que les droits et devoirs de ceux qui portent ce titre - consulter chaque paragraphe pour en savoir plus.)

Bref Guide des Activités des Guildes

Cette liste alphabétique de marchandises et de services aidera le MD à déterminer les Guildes concernées par les activités des PJs. Les numéros employés sont ceux qui figurent dans la description des diverses Guildes. Si on trouve plusieurs numéros dans une même rubrique, cela signifie que plusieurs Guildes peuvent être impliquées, ou se disputer le contrôle de la marchandise - ou du service - en question.

Abattage d'animaux: 14
Aiguilles: 26
Allumage de lampes: 15
Animaux vivants: 14
Anneaux à sceaux: 35
Architecture: 38 (2)
Arcs: 8
Argent: 21
Armes: 26, 35 (épées de grande qualité)
Armure, cuir: 24
Armure, métal: 35
Armure, modifications: 35
Art: 33
Assaisonnements: 14
Auberges: 10
Barreaux, fenêtres, herses: 26
Barriques (fabrication, réparation): 4
Bateaux, réparations: 30
Bière: 39
Bijoux: 21
Blanchisserie: 22
Boissons alcoolisées: 39
Boîtes: 11
Bottes: 29
Boules de Cristal: 17, 41
Bouteilles: 17
Caisses: 11
Cale Sèche, mise en: 30
Calfeutrage, Scellage (pas de bateaux): 3
Capitaines de Vaisseaux: 25
Cargaisons, chargement-déchargement: 20
Carosse, construction: 40
Carosses et chariots à louer: 9
Cartes, nautiques: 38
Cartes (vente, fabrication et achat): 38
Catapultes, réparations: 8
Ceintures, etc.: 24
Chaîne: 26
Chaîne, ornementale: 21
Chandelles, fabrication: 15
Chant: 6
Chargement et Déchargement de bateaux: 20
Chariots, fabrication & réparation: 40
Charpentes: 2
Charrons: 42
Chasse: 18
Chaussures, fabrication et réparations: 29
Chevaux, élevage et entraînement: 36
Cires: 37
Clercs (non religieux): 33
Clients à Problèmes, information: 10
Cloches: 19
Clous: 32
Combat du feu: 41
Compartiments secrets: 40
Composants Matériels (pour sorts): 41
Composition (poésie, musique): 6
Comptabilité: 33
Conservateurs, fabrication & utilisation: 11
Construction de Bâtiments: 2, 18
Constructions navales: 30
Containers (fabrication): 11
Contrebande: 4, 13, 40
Contrefaçon: 33
Corde: 27 (25)
Couvrure: 2, 18
Cuir: 24, 29 (l'hiver seulement), 32
Débardeur: 20
Dictée: 33
Distillation: 39
Docks, chargement et déchargement: 20
Documents: 33
Dorures: 37
Drogues médicinales: 13
Eboueurs: 7, 20
Eclairage nocturne: 15
Ecorcheurs d'animaux: 24
Ecrivains publics: 33
Egoûtiers: 3, 6
Emballage: 11
Encadrements, métal: 26
Encre: 37
Engrais: 5, 7, 12
Entraînement, élevage, capture, domptage d'animaux: 36
Entrepôts à louer: 5
Etoffe: 28, 31
Excavations, fouilles: 3
Faux: 33
Ferrage des chevaux: 26
Fiente, enlèvement: 7
Fil de fer: 21, 35
Flèches: 8
Fleurs: 5
Fer forgé (fabrication et réparation d'objets): 26
Forge: 26
Forge, travaux de précision: 35
Fourreaux: 24
Fourrures: 34
Gants: 31
Gemmes: 21
Gravures: 19, 21
Guidage dans les rues: 15
Harnachement: 32
Informations Sociales ("qui vit où"): 23
Instruments de musique: 6
Jouets: 16, 35
Laine et lainages: 34
Lettrage (enseignes): 33
Lettres (écriture): 33
Liqueur: 39
Loupe: 17
Luges et Traîneaux, à louer: 9
Lunettes: 17
Maçonnerie: 18
Magie (y compris protection contre la): 41
Marquage d'animaux: 36
Masques: 35
Médicaments: 13
Métaux (fonte): 19
Métaux précieux: 21

Sages Connus d'Eauprofonde	Alignement	Caractéristiques (16+)	Domaines d'Expertise Principaux (Spécialités entre parenthèses)	Domaines d'Expertise Mineurs
Ammathair Plumefaucon	LN	IN 18, DEX 16	Humanité (Histoire, Théologie & Mythes)	Métaphysique
Amnglor Belthair	NB	IN 18	Surnaturel et Inhabituel (Divination, Plans Extérieurs)	Chimie
Noirrabas Khuulthund	CN	IN 18	Faune (Oiseaux, Insectes)	Fleurs, Herbes
Haerund Mhammaître	CN	IN 18	Demi-Humanité (Art & Musique, Légendes & Folklore)	Cryptographie
Ilighast Chamnabbar	NB	IN 17, SAG 17	Surnaturel et Inhabituel (Magie, Plans Astral, Ethéré et Elémentaires)	Histoire des Demi-Humains
Javroun Cousinlith	NM	IN 17	Humanité (Histoire, Politique & Généalogie)	Géographie
Kromnlor Sernar*	CN	IN 16, SAG 18	Flore (Fongus, Herbes)	Médecine*
Miroirmul Tszul	CB	IN 18, SAG 18	Humanoïdes et Géants (Biologie, Langages)	Langages des Demi-Humains
Narthund Delhzour	LB	IN 18, SAG 17	Physique (Astronomie, Géologie & Minéralogie)	Astrologie & Numérologie
Zeltabbar Iliphar	NB	IN 17	Humanité (Langages, Légendes & Folklore)	Plans Extérieurs

* La Guilde des Apothicaires & Médecins mettra les gens en garde contre les connaissances "erronées" de ce sage. L'érudition de Kromnlor est en fait bien plus grande (et plus exacte) que celle de bien des membres de la Guilde.



1. GUILDE DES BOULANGERS
Maître: Dundold Buldharroaz (guerrier niveau 0)
Siège: La Hall des Maîtres Boulangers. 22. Rue de l'Epée. Quartier du Château
Livrée: manteaux et chapeaux blancs, avec un chevron bleu pâle sur l'épaule gauche des premiers et le bord des seconds.
Entrée: 10 po; par demande auprès des "Maîtres Boulangers": les 10 membres les plus anciens ainsi que le maître.
Cotisation: 5 po/mois.
Contact: Relchoz Hriiat, les Bonnes Pâtisseries de Hriiat, 134, Rue de Sammarin, Quartier Nord.

La Guilde des Boulangers est très riche. Ses produits sont connus pour leur qualité et de nombreux Eauprofondais vivent de pain et de gâteaux. Ceci la rend très intéressante pour les gens qui cherchent à obtenir de l'argent afin d'investir dans d'autres affaires (ce qui a augmenté l'influence de la Guilde parmi les autres et celle des boulangers par rapport aux autres commerçants), pour les voleurs. En conséquence des agissements de ce dernier groupe, la plupart des boulangers ont des "coursiers" qui livrent les commandes importantes aux clients, pourchassent les voleurs et servent de gardes du corps à leurs patrons. Ces gardes n'ont aucune autorité officielle mais les Veilleurs collaborent en général avec eux.

2. GUILDE DES CHARPENTIERS, COUVREURS ET PLATRIERS
Maître: Halthos "le Marteau" Blund (guerrier niveau 3)
Siège: La Maison de Pierre, 206, Rue de Telshambra, Quartier Sud
Livrée: casquettes rouges, à la visière percée de trois clous de laiton.
Entrée: 25 po par individu
Cotisation: 10 po/an (membre); 5 po/an (apprentis)
Contact: Elémos "la Main" Dunblast. Compagnie des Couvreurs de Dunblast, 172, Rue du Poteau de Fer, Quartier Marchand.

Cette Guilde est extrêmement prospère et compte de nombreux membres. Même les travailleurs d'occasion engagés par les membres doivent être enrôlés comme apprentis dans la Guilde, bien que celle-ci ne parvienne pas à convaincre les Seigneurs de restreindre la construction et les réparations de bâtiments à ses seuls membres. Les Seigneurs ont déclaré à plusieurs reprises qu'un bâtiment est le bien de son propriétaire, lequel peut y apporter réparations ou modifications à sa guise, et que d'autre part tout processus d'inspection devait demeurer l'apanage des Seigneurs et non d'une quelconque Guilde. A plusieurs reprises, des membres de la Guilde ont saboté l'ouvrage de travailleurs indépendants, afin de convaincre les clients de la supériorité de leurs travaux ("Tu peux être sûr que les bâtiments construits par la Guilde ne s'effondreront pas sur toi !") mais dans l'ensemble ils sont trop occupés pour se livrer à de telles malhonnêtetés. Ils n'ont pas assez de leurs deux mains pour répondre aux commandes des nobles (construire ce nouveau bâtiment, réhausser celui-ci, agrandir cet autre) et des marchands (reconstruire ça, pour le moins cher possible tant que ça ne s'effondre pas, et terminer si possible avant-hier...) Les travaux effectués par la Guilde ne sont pas bon marché: 1 po/homme/jour plus 5 po pour un surveillant/architecte, plus 5 po pour un ingénieur (généralement chef d'équipe, alors que le précédent sert de liaison avec les clients) plus le coût des matériaux, plus un fixe de 10 po par jour pour les frais de l'équipe (nourriture et boisson) quelle que soit la taille de celle-ci. Cette Guilde fait du bon travail, bien qu'elle ne dispose à l'heure actuelle d'aucun génie du bâtiment et se spécialise dans les travaux de réparations efficaces. Les membres les plus prospères entreprennent des travaux dans les cités situées au nord d'Eauprofonde (jusqu'à Luskan), bien que leurs tarifs s'élèvent à mesure qu'ils s'éloignent de leur ville mère. La plupart des membres qui exécutent des travaux à l'extérieur ont des arrangements avec des aventuriers qui se chargent d'éviter aux clients la tentation de ne pas payer, s'assurent que le paiement est rapide et complet. Hors de la cité, les membres de la Guilde dessinent eux-mêmes les bâtiments si le client ne désire pas s'en charger, mais à Eauprofonde même, c'est le domaine d'une autre Guilde. Celle qui nous occupe ne fait qu'exécuter des plans tout faits (bien qu'elle prétende parfois le contraire).

3. GUILDE DES PLOMBIERS ET CELLERIERS
Maître: Hilithimm Tournepierre (Guerrier niveau 2, Maître Plombier)
Siège: Le Hall de la Vieille Guilde, 186, Rue Gaustus, Quartier Marchand.
Livrée: Casquettes et manteaux orange vif, avec un liseré rouge autour de tous les bords et poignets.
Entrée: 5 po; sur acceptation du maître uniquement.
Cotisation: 7 pa/mois.
Contact: Jhalossan Tournepierre (Guerrier niveau 0, Plombier). Plomberie de Tournepierre, 280, Rue de Belnimbra, Quartier des Docks.

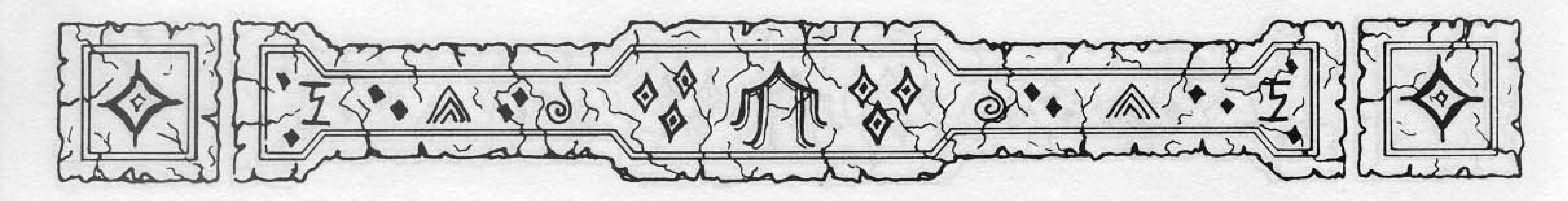
Cette guilde est petite, très compétente, et se moque parfois du "travail d'orque" de la Guilde des Charpentiers, Couvreurs et Plâtriers, dont elle croise souvent les réalisations. La Guilde effectue constamment de petits travaux de réparations dans la cité. Elle est responsable de la remise en état des rues défoncées par leurs soins, immédiatement après la fin des travaux. Ses tarifs sont les plus hauts de toutes les Guildes de services: 2 po/homme/jour ou portion de jour (la plupart des équipes comptent deux à trois hommes) plus les matériaux, plus un fixe (frais de l'équipe) de 10 po par jour, ou portion de jour.

Les matériaux les plus courants sont de nombreux tuyaux - fabriqués par d'autres Guildes, selon qu'ils sont métalliques ou en argile. Les plombiers et cellériers les posent, les soutiennent à l'aide de pierre, de terre ou d'enveloppes en bois de leur propre fabrication, et scellent le tout grâce à différentes mixtures de pois, de graviers, de sable et matériaux similaires.

Les membres de cette Guilde déterrent de nombreuses choses dans le cours de leurs travaux. Par règle, ils ne doivent informer que le propriétaire (la plupart ne le feront que si celui-ci les observe ou s'informe directement) ou leurs camarades des squelettes, trésors ou passages secrets découverts (la loi de la Guilde leur permet de garder tout ce qu'ils peuvent soustraire à l'attention du propriétaire et des Veilleurs). La plupart des Aînés de la Guilde, tandis qu'ils drainent des caves ou bien réparent l'écoulement de vieux bâtiments apprennent la disposition générale des égoûts en 2-5 (1d4+1) ans. Certains pensent que les membres de cette Guilde connaissent des cavités et tuyauteries souterraines qui ne mènent nulle part mais qu'ils utilisent pour entreposer armes, objets magiques et trésors - voire un cadavre occasionnel - là où eux seuls (et un tremblement de terre éventuel) pourront les retrouver. D'autres prétendent que la Guilde connait (voire fabrique) des tunnels secrets menant aux salles du trésor des nobles et aux caves du Palais lui-même. Certains ne sont pas loin de la vérité.

4. GUILDE DES TONNELIERS
Maître: Rugglar Tossarim (Guerrier niveau 4, Maître Tonnelier)
Siège: le Repos des Tonneliers, 255, Passage Pressarc, Quartier des Docks.
Livrée: casquettes et manteaux bruns, avec liseré bleu et vert.
Entrée: 30 po (après acceptation par un vote des membres, à la majorité).
Cotisation: 3 po/mois.
Contact: le maître.

La Guilde des Tonneliers est très occupée. De nombreuses denrées embarquées dans le port d'Eauprofonde - notamment le poisson salé de la Confrérie des Poissoniers et les produits de la Guilde des Vignerons, Brasseurs et Distillateurs - requièrent l'emploi de barriques. Les membres de cette Guilde coupent, étuvent, mettent en forme le bois, ainsi que le métal (fourni par L'Ordre Très Attentif des Forgerons de Talent) eux-mêmes. Chaque tonneau vaut de 5 pa à 5 po, selon la taille (du tonnelet de 30cm de haut, avec poignée de chanvre aux barriques de cave qui mesurent 6m de haut). Les plus répandus coûtent 1 po et contiennent 40 litres. Il y a longtemps que les Eauprofondais - et autres habitants de la Côte des Epées - ont compris que les barriques étaient le moyen le plus sûr de faire de la contrebande, aussi la Garde en inspecte-t-elle toujours un certain nombre, au hasard, payant à la Guilde 3 pa par tonneau. Un membre de la Guilde convaincu de faire de la contrebande devra payer une lourde amende (généralement 50 po). S'il se fait prendre avec un ou deux cadavres dissimulés dans une barrique, il est emprisonné et risque de perdre son affiliation à la Guilde (qu'il retrou-



vera en sortant de prison).
Pourtant cela arrive fréquemment: la plupart des membres de la Guilde ne résistent pas aux "primes" qu'on leur offre pour agir ainsi. Ils exigent au moins 75 pa par baril de contrebande.

5. CONSEIL DES FERMIERS-EPICIERS
Maître: Zelderan Guthel (Guerrier niveau 0, Maître Approvisionneur)
Siège: Le Hall du Marché, 42, Voie des Marchands, Quartier du Château.
Livrée: Manteaux ou écharpes d'un vert éclatant; au début de l'été, fleurs coupées portées sur l'épaule gauche.
Entrée: 1 po/an ou 25 po pour une adhésion à vie; aucune demande n'est refusée.
Cotisation: 5 pa/mois
Contact: le Maître ou "la Voix du Maître", Baalbaas Partall (guerrier niveau 0), Hall du Marché.

Cette Guilde est un consortium dont les membres changent tous les ans, selon la qualité des moissons (les adhésions expirent en Marteau - notre Janvier - et durent une année, à l'exception des adhésions à vie, lesquelles sont toutes souscrites par de très riches fermiers possédant de vastes domaines). Le Conseil détermine le prix du grain, s'occupe de la mouture et de l'entreposage dans la cité (deux domaines qu'elle contrôle: la mouture lui procure l'essentiel de ses revenus; lorsque les entrepôts se vident en hiver et qu'ils ne peuvent être remplis avant l'été suivant, la Guilde loue les emplacements à d'autres marchands). La Guilde reçoit également de l'argent des Seigneurs pour que les greniers et chambres froides de la cité ne manquent jamais de provisions, afin de nourrir les habitants du Château, ceux du Palais, et de disposer d'une réserve d'urgence en cas de siège ou de récolte désastreuse. La Guilde s'occupe de réserver des étalages sur les marchés pour ses membres (bien que ceux-ci doivent tout de même payer la location) et fournit des chariots pour emmener la nourriture gâtée jusu'aux décharges situées au sud de la cité.

6. CONSEIL DES MUSICIENS, LUTHIERS ET CHORISTES
Maître: Kriios Halambar (Guerrier niveau 0, Maître Musicien, connu populairement sous le nom de "Poumons de Cuir"); Harpes et Luths d'Halambar, 26, Rue des Epées, Quartier du Château.
Siège: La Maison des Chansons, 181, Rue Rivon, Quartier des Marchands
Livrée: vestes écarlates aux manches fendues de pourpre et de blanc, et longs manteaux d'un vert profond, avec chapeaux assortis, munis de plumes blanches et pourpres.
Entrée: 30 po
Cotisations: 25 po/an (membres), 15 po/an (apprentis)
Contact: le Maître, ou Maxyne "la Flûte" Rhiosann (Guerrière niveau 0, "Dame Porte-Parole du Conseil"), La Maison des Chansons.

Cette Guilde élit son maître tous les sept ans, ne nominant des candidats que parmi ses propres membres, et éliminant le moins populaire en des ballotages successifs jusqu'à ce que l'élection soit achevée. Kriios Halambar, le responsable actuel, n'a jamais été vaincu au cours de ces élections et occupe désormais son poste depuis cinquante-six ans (il a désormais soixante-dix sept ans). S'il meurt pendant son mandat, c'est le Porte-Parole du Conseil, la jeune chanteuse Maxyne, qui dirigera la Guilde jusqu'à la prochaine élection (lors de laquelle elle pourra bien entendu présenter sa candidature). Cette Guilde n'admet dans ses rangs que des artisans habiles et possède une réputation inaltérable de qualité, ce qui lui permet d'exiger des tarifs élevés (généralement 6 po/jour par musicien et 1 po/jour pour un luthier - de nombreuses journées étant nécessaires à la fabrication d'un instrument sur commande). A Eauprofonde, les professionnels de la musique ne sont pas des "prima donas" au caractère impossible ou dont le besoin d'expression créatrice dépasse le sens du tact. Ils se flattent au contraire d'apporter à leurs clients ce que ceux-ci désirent, en donnant le meilleur d'eux-mêmes. Il arrive que des clients écrivent des chansons atroces et demandent aux musiciens de les jouer lors d'un mariage ou autre cérémonie: ceux-ci tentent alors d'améliorer les compositions (les jouant en privé avant l'occasion officielle, pour les faire approuver par leur client) mais ils ne les changent jamais: c'est une chose qui ne se fait pas. Les apprentis incapables d'une telle modestie demeurent à jamais des apprentis. Les membres de la Guilde enseignent et donnent leurs propres concerts. Accueillir chez soi et financer de tels spectacles est un passe-temps populaire chez les riches Eauprofondais. Certains membres de la Guilde créent des instruments de qualité célèbres dans tous les Royaumes. D'autres encore ont passé un contrat leur permettant de fabriquer les trompes d'alarmes (aussi appelées "trompes de guerre" ou "trompettes de batailles") de la Garde.

7. GUILDE DES EBOUEURS
Maître: Zulgoss Helberad (Clerc niveau 2 de Lathandre)
Siège: Taverne de la Tête de Mule, 263, Rue des Vaisseaux, Quartier des Docks.
Livrée: casquette portant des plumes orange et rouges.
Entrée: 1 po (sur demande auprès des Aînés Eboueurs - 6 membres de longue date -, leur décision étant sans appel mais pouvant être reconsidérée au bout d'un an).
Cotisation: 1 po/an.
Contact: le Maître

Il s'agit d'une Guilde pauvre, formée par les gens qui nettoient les rues (et, contre rétribution, les écuries privées) d'Eauprofonde. Il ne travaillent normalement pas dans les égoûts mais, pour des raisons de sécurité, la cité se réserve le droit de contacter le Maître afin de les engager à cet effet (à la journée: la cité paie 5 pa au travailleur et 3 pa à la Guilde, par travailleur).

Les Eboueurs ont traditionnellement le droit de "glâner les ordures", conservant tout ce qu'ils désirent parmi les objets jetés. Les choses ayant à l'évidence de la valeur doivent être remises au Maître pour qu'il les vende, l'éboueur concerné recevant la moitié de la somme tandis que la Guilde garde l'autre. Les éboueurs amènent leurs ordures sur la Place du Poisson où de grands chariots fournis par la Guilde et gardés par une patrouille montée de quatorze Gardes les emmènent jusqu'à une décharge située au sud de la ville, les "Collines des Rats", un endroit choisi il y a de longues années pour décourager les débarquements hostiles sur le rivage situé entre la Cité et la Dessarine. On connait aussi cette décharge sous le nom de "Palais des Rats". Les contrebandiers doivent savoir que les Gardes inspectent avec attention les chariots et leurs contenus au moment du chargement et du déchargement, ainsi que lorsqu'ils rentrent dans la cité. Ils se font pour cela aider d'un magicien lançant détection de la magie et détection de l'invisible. Peu de gens songent à entrer dans cette Guilde, compte tenu des pénibles conditions de travail. Malgré sa pauvreté, elle peut avoir beaucoup d'influence lorsque le Maître s'offusque de quelque chose: il peut alors menacer de cesser le travail ou de déposer les ordures dans les endroits les plus inconvenants: face à un marché, une salle de banquet ou une taverne. Heureusement pour tout le monde, il n'use de ce pouvoir qu'avec parcimonie.

8. CONFRERIE DES FABRICANTS D'ARCS ET DE FLECHES
Maître: Halassiter Ahrlan (Guerrier niveau 6, spécialisé dans l'usage de l'arc long, Maître de l'Arc)
Siège: La Citadelle de la Flèche, 174, Voie du Chariot Brulé, Quartier Marchand.
Livrée: Vestes ou manteaux blancs avec rayures rouges en diagonale.
Entrée: 5 po; la Guilde accepte avec empressement de nouveaux membres.
Cotisation: 8 pa/mois.
Contact: Zorondar "Doigts-Agiles" Riautar (Guerrier niveau 4, spécialisé dans le maniement de l'arbalète légère); Aux Armes de Riautar, 180, la Haute Route, Quartier Marchand.

Cette Guilde possède une image décontractée. La plupart de ses membres sont jeunes et se préoccupent peu de compétition. Il y a suffisament de demande dans leur domaine pour qu'aucun ne manque de travail. La Guilde dispose d'un contrôle de qualité respecté (s'assurant de la droiture des hampes, de la sûreté des empennages et de la coupe symétrique et acérée des pointes, toutes choses permettant une course droite et précise) ce qui empêche les fabricants d'arcs et de flèches non-membres de se livrer à un commerce profitable. Cette Guilde est le fournisseur exclusif des grandes flèches tirées par les balistes posées sur le pont des râteleurs de la cité.

9. CONFRERIE DES CONDUCTEURS DE CHARIOTS ET DE CAROSSES
Maître: Jasril Malakar (Guerrier niveau 0, Maître Roulier)
Siège: La Maison de la Route, 222, Voie des Rouliers, Quartier Sud.
Livrée: manteaux et casquettes à longues visières bleu-foncé, avec liseré argenté.
Entrée: 25 po (pour le propriétaire d'un carosse ou de plusieurs véhicules) ou 10 po (pour le propriétaire d'un unique char ou litière), par demande auprès du Maître (les refus sont rares).
Cotisation: 5 po/mois.
Contact: le Maître.

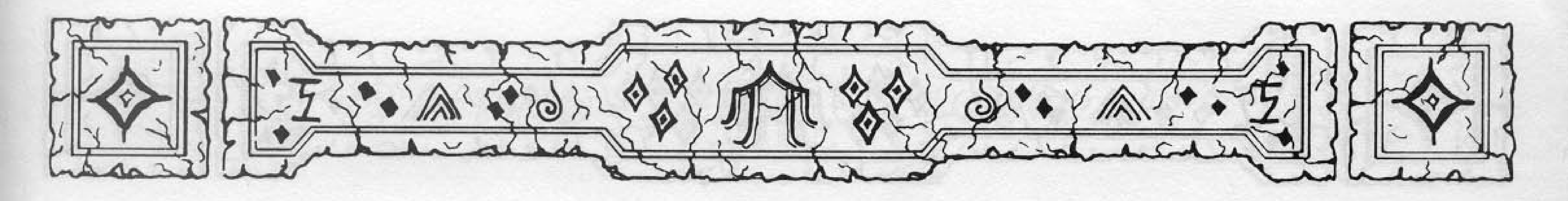
Cette Guilde est une association réservée aux Eauprofondais d'origine possèdant chars, chariots, carosses, litières et, en hiver, luges ou traîneaux, qu'ils utilisent comme source de revenus. La plupart des nobles et de nombreux individus riches possèdent leur propre carosse ou litière sans appartenir à la Guilde. Les commerçants qui utilisent leurs propres chariots pour acheminer leurs marchandises ne sont pas non plus tenus de s'inscrire s'ils ne les louent pas. Les Seigneurs interdisent strictement que la possession de tels véhicules soit réservée d'une part à eux-mêmes, d'autre part aux membres de la Guilde. Depuis quelques années, ceux-ci ont renoncé à obtenir un monopole: ils sont trop occupés à transporter les Eauprofondais et les visiteurs ainsi que leurs bagages au sein de la cité.

La plupart des grandes compagnies de caravanes opérant dans le Nord ou se rendant jusqu'aux pays de la Mer Intérieure ont des représentants appartenant à la Guilde, à Eauprofonde, mais ceux-ci n'ont pas plus de droits que le plus humble des membres: ceux-ci incluent la dispense de fouille par les Veilleurs (sauf sur ordre des Seigneurs ou d'un Magistère). La Garde peut par contre fouiller à volonté chariots ou personnel appartenant à la Guilde. En pratique les Veilleurs font le plus souvent appel aux Gardes pour régler toute dispute.

Les opérations - et la juridiction - de cette Guilde ne s'étendant pas sur l'eau - le transport au sein du port est l'apanage des Gardiens de l'Eau. Le tarif de transport le moins onéreux typique est de 1 pc pour une course dans un char ouvert ou dans une sorte de pousse-pousse pouvant contenir une ou deux personnes. Ceci s'entend pour une demi-heure.

10. CONFRERIE DES TENANCIERS D'AUBERGE
Maître: Brathan Zilmer (Guerrier niveau 6, et propriétaire de l'auberge du Voyageur Choyé, 40, au coin de la Rue Selduth et de la Rue des Cloches, Quartier du Château. Maître de l'Hospitalité).
Siège: Hall de la Confrérie, 16, Voie Eauprofonde, Quartier du Château.
Livrée: aucune.
Entrée: 25 po (par vote à la majorité des membres)
Cotisation: 20 po/an
Contact: le Maître

Cette organisation est l'une des Guildes les plus anciennes de la Cité et l'une des plus infor-



melles. Formée autrefois pour des raisons de protection (tous les tenanciers s'alliant pour engager un groupe de gardes du corps bien armés qu'aucun d'eux n'aurait pu payer individuellement, afin d'empêcher les ivrognes d'entrer dans les tavernes pour faire du tapage ou se livrer au vandalisme), la Guilde fonctionne désormais plus comme un moyen de partager les informations. Les nouvelles concernant voleurs, ivrognes, mages n'hésitant pas à faire usage de leurs talents dans les lieux publics et autres clients à problèmes qui font la tournée des tavernes se répandent rapidement parmi ses membres. La Guilde obtient également des prix intéressants sur la bière, les nappes, la blanchisserie, etc., en passant des commandes groupées. Une nuit sur neuf, le Hall de la Confrérie est commué en auberge par le Maître - dîner et coucher -, afin que les membres (auxquels ces soirées sont réservées) puissent jouir du plaisir qu'ils offrent régulièrement à leurs clients.

11. CONFRERIE DES SALEURS, EMBALLEURS ET MENUISIERS
Maître: Rahannsoz Burihildar (Guerrier niveau 0)
Siège: Le Hall des Travailleurs de la Mer, 256, Allée des Rames, Quartier des Docks
Livrée: Manteaux jaunes et casquettes pointues, portant une roue de chariot entourée d'une voile - toutes deux noires -, sur la poitrine pour les uns, sur la visière pour les autres.
Entrée: 5 po; seulement sur accord du Maître.
Cotisation: 3 pa/mois.
Contact: Baerlos Dunthar, Hall des Travailleurs de la Mer.

Cette Guilde emploie de nombreux jeunes garçons comme coursiers pour garder le contact entre ses membres constamment en déplacement, et avec le Maître au Hall des Travailleurs de la Mer. Les Saleurs, Emballeurs et Menuisiers ont pour profession de préparer les marchandises devant être embarquées pour de longs voyages. Leurs tarifs varient: tant par cargaison, selon la quantité à emballer (et la difficulté de la tâche, mesurée par le temps qu'elle demande) et le coût des emballages. Les mesuisiers construisent des caisses à l'aide de bois de récupération, après que les saleurs (qui emploient saumure, sel et autres conservateurs pour protéger des denrées périssables telles que viande ou poisson) et les emballeurs ont empaqueté (coton, toile, peau, voire argile cuite) et préparé les marchandises. Les membres de la Guilde parcourent la cité pour répondre aux commandes envoyées au Hall des Travailleurs de la Mer par les marchands, emballant des marchandises (notamment fragiles ou périssables) devant être acheminées hors d'Eauprofonde - bien que la plus grande partie de leurs travaux se situe dans le Quartier des Docks. Presque toutes les denrées embarquées, si elles ne sont pas déjà dans un tonneau, sont plus en sécurité au sein d'une caisse. Une heure d'emballage réalisée par deux membres de la Confrérie suffirait à préparer au voyage toutes les possessions d'un aventurier, dans un coffre facile à ouvrir (pour les objets de première nécessité) et trois à cinq grandes caisses. Pièces et main d'oeuvre reviendraient à un total de 3 po. Les membres de cette Guilde ne portent ni ne stockent les caisses terminées. Le client doit engager des membres de la Confrérie des Conducteurs de Chariots et de Carosses ou des Gardiens de l'Eau pour transporter leurs bagages où ils le désirent. La Guilde possède des stocks de matériaux d'emballage pour les clients qui ne les fournissent pas.

12. CONFRERIE DES POISSONIERS
Maître: Aybrauve Haltorel (Guerrier niveau 3, Maître Poissonier)
Siège: Hall des Richesses de la Mer, 250, Quai des Richesses de la Mer, Quartier des Docks.
Livrée: casquettes argentées, avec un oeil bleu peint de chaque côté, ou écharpes argentées portant un seul oeil bleu, tombant sur l'épaule gauche.
Entrée: 5 po
Cotisation: 2 po/an
Contact: le Maître

Cette pauvre confrérie informelle est dirigée par un ancien pêcheur, Aybrauve "Pêche au large", comme on l'appelait autrefois, qui achète le poisson frais aux pêcheurs mouillant dans le port. Ceux-ci, qui comprennent la grande flotte appartenant à la famille Phull, ne sont pas membres de la Guilde. Les bateaux de pêche qui mouillent sur le Quai des Richesses de la Mer pour embarquer ou débarquer du poisson sont exemptés de taxe portuaire. De nombreux marins n'attachent jamais leur bateau sur les docks mais s'ancrent dans le port et nagent ou se font transporter jusqu'au rivage pour éviter de payer. Ils accostent au sud de la cité pour effectuer leurs réparations. Aybrauve trie, plonge dans la glace et envoie leurs prises (anguilles, crabes et poissons de toutes sortes) aux étalages des membres de la Guilde au sein de chariots conduits par ses coursiers, dans toute la cité. Les Veilleur surveillent avec attention ces convois pour éviter le vol du poisson.

Les membres de la Guilde peuvent renvoyer le stock invendu et gâté à la fin de la journée contre 1 pc/baquet. Aybrauve revend ces poissons aux Fermiers-Epiciers pour qu'ils en fassent de l'engrais.

13. GUILDE DES APOTHICAIRES & MEDECINS
Maître: Unthril Zond (Illusioniste niveau 1, Maître Médecin)
Siège: La Maison des Soins, 117, la Haute Route, Quartier Nord.
Livrée: manteaux et tuniques (pas de couvre-chef) aux bandes noires, grises et blanches, portant un grand losange blanc bordé de gris - vertical - sur le dos et la poitrine.
Entrée: 50 po, sur accord du Maître seulement.
Cotisation: 10 po/an (membre), 5 po/an (Apprenti)
Contact: le Maître.

Voici l'une des guildes les plus riches d'Eauprofonde, dont l'histoire est assez mouvementée. A plusieurs occasions, certains de ses membres ont été impliqués dans des affaires de contrebande, d'investissements frauduleux et autres manoeuvres illégales. Il ne fait aucun doute que certains de leurs camarades (qui ne se sont pas fait prendre) restent riches et conservent des contacts dans la pègre. La Guilde s'est aussi souvent opposée aux Seigneurs, tentant de faire interdire de pratique tous les nonmembres (y compris les clercs), afin qu'ils soient obligés de cesser leurs activités ou d'adhérer. Les Seigneurs ont toujours refusé, allant même jusqu'à exécuter deux membres de la Guilde qui avaient fomenté une tentative d'assassinat contre Piergeiron. La Guilde est cependant très compétente. Elle possède on son siège un livre (réservé aux membres) listant des formules de drogues et autres remèdes reconnus, ainsi qu'un stock d'ingrédients rares qu'elle obtient en négociant avec des capitaines de vaisseaux, des marchands errants et des chefs de caravanes. Elle dispose donc de produits venus des quatre coins des Royaumes. A Eauprofonde, la médecine est très chère: un examen ne revient qu'à 1 po, mais la plupart des drogues valent 1-8 po la bouteille (laquelle contient généralement 3-6 doses - le plus souvent 4); les traitements d'urgence coûtent 10-20 po/jour, selon la capacité de paiement du patient - estimée par la Guilde.

Le MD doit déterminer l'efficacité du traitement au coup par coup: les poisons et les fièvres peuvent généralement être neutralisés si les soins sont administrés à temps. Les maladies et les infections parasitaires peuvent être contrées mais rarement guéries totalement (bien que la médecine puisse souvent donner le temps à la nature - ou à d'autres méthodes de soin - de faire leur effet). La plupart des médecins peuvent fournir en une nuit une assistance consistant en désinfection, bandages, drogues et thérapie, permettant de restaurer 2-7 pv perdus, si le patient se repose pendant au moins trois jours par la suite.

14. GUILDE DES BOUCHERS
Maître: Kellatarn Nander (Guerrier niveau 4, Maître Boucher)
Siège: Hall des Bouchers, 235, Voie du Dragon, Quartier des Docks.
Livrée: Manteaux cramoisis à livrée pourpre.
Entrée: 25 po
Cotisation: 3 po/mois
Contact: "Les Crochets" (Morathin) Belpmondre (Guerrier niveau 0, Second Couteau), Viandes de Belmondre, 188, la Haute Route, Quartier Marchand.

Cette Guilde représente les bouchers d'Eauprofonde, ceux qui abattent et découpent toutes sortes d'animaux, de l'ankheg au yéti (boeufs et porcs sont les plus courants, bien que les Eauprofondais apprécient beaucoup la viande de cheval). La loi de la Guilde stipule que la viande doit être proprement saignée, pendue, fumée ou conservée d'une manière ou d'une autre afin d'être vendue dans les meilleures conditions possibles. Tous les bouchers d'Eauprofonde sont, sans exception, membres de la Guilde. Les Seigneurs empêchent celle-ci de fixer ses propres prix, mais la viande est en général assez chère - quelle qu'elle soit. Elle est un peu meilleur marché dans le Quartier des Docks et légèrement plus chère dans les quartiers riches. les apprentis ne paient pas de cotisation mais sont directement employés par un boucher (membre). La plupart, constatant que le travail rapporte gros, sont impatients de quitter leur maître et de payer la taxe d'entrée - ce qui requiert un examen rigoureux de leurs capacités par le Maître Boucher. Cette Guilde achète occasionnellement une cargaison de viande exotique (ou de bêtes à abattre) à des vaisseaux pratiquant des prix bas, viande qu'elle revend à ses membres, ce qui leur permet (la plupart le font, en tout cas) d'offrir à leurs clients d'excellentes affaires - les fidélisant et leur permettant de goûter, d'apprécier, des viandes qu'ils ne connaissaient pas (lesquelles seront généralement beaucoup plus chères par la suite).

15. GUILDE DES ALLUMEURS DE REVERBERES ET DES FABRICANTS DE CHANDELLES.
Maître: Ormbras Delzord (Guerrier niveau 0, Maître de la Flamme)
Siège: La Maison de la Lumière, 200, Rue des Parchemins, Quartier Marchand.
Livrée: casquettes noires portant des deux côtés une flamme dorée (et, seulement pour les cérémonies, tuniques noires avec une flamme inscrite dans un cercle doré sur la poitrine).
Entrée: 5 po, sur accord du Maître (qui préfère conserver un nombre de membres limité)
Cotisation: 3 pa/mois
Contact: Le Maître.

Cette Guilde est la seule d'Eauprofonde dont les membres sont en majorité des adolescents. Hormis le Maître et quatre membres aînés (adultes), dont trois servent de patrouille protectrice aux jeunes, aucun n'a encore atteint sa maturité. Le jour, ils fabriquent tous des chandelles (surtout en suif) à la Maison de la Lumière, et réparent des lampes. La nuit, ils parcourent la cité, munis de pots à feu et d'allumoirs/éteignoirs, allumant les réverbères pour le compte de la cité (par contrat, ce qui assure à la Guilde des revenus réguliers) et pour celui de particuliers, généralement des nobles. Les membres de la Guilde vendent également des chandelles et (contre rémunération) peuvent indiquer leur chemin aux voyageurs noctambules - ou leur fournir de la lumière s'ils connaissent le chemin. La plupart de ces jeunes gens rentrent régulièrement à la Maison de la Lumière pour y déposer leur argent, car ils savent quelle tentation représente un "allumeur" aux poches pleines pour les voleurs, les ivrognes, les autres jeunes et les truands. Une poignée de pièces enveloppée dans une chemise ou autre vêtement leur fait cependant une matraque improvisée qu'ils sont entraînés à utiliser - tout en donnant l'alarme - s'ils sont attaqués.



16. GUILDE DES GRAVEURS FINS
Maître: Malutt Mauksoun (Guerier niveau 5, Premier Maître Graveur)
Siège: Maison des Graveurs Fins, 39, La Haute Route, Quartier du Château.
Livrée: Manteaux bleu-roi, avec liserés rouges et bruns.
Entrée: 10 po (membre); 3 po (apprenti)
Cotisation: 4 po/an (membre); 2 po/an (apprenti)
Contact: Dannath Lisosar (Guerrier niveau 0, Second Maître Graveur, Aux Travaux Habiles, 182, Voie des Dormeurs, Quartier Marchand.

Vingt-six maîtres graveurs et soixante-treize apprentis composent cette Guilde qui aide ses membres de bien des façons. elle leur procure notamment des cargaisons de bois de qualité (racines de felsul, suth, zalantar venus du lointain Chult et du Sud, par Tharsult). Elle vend des "travaux d'apprentis" (réalisations de qualité inférieure ou endommagées) aux capitaines marchands se dirigeant vers le sud où ils pourront les revendre pour des raisons d'exotisme, de matériaux utilisés, ou simplement en tant que souvenirs du Nord Sauvage. La Guilde commande également des outils de taille et de qualité standard aux deux Guildes de forgerons qui fabriquent ciseaux, couteaux et gouges. Elle passe aussi commande de papier de verre à la Guilde des Joailliers. La Guilde se charge aussi de traiter les commandes importantes (telles que les bancs de la congrégation d'un nouveau temple, ou le tapissage de panneaux gravés d'un manoir ou d'un château) choisissant les Maîtres Graveurs nécessaires et leur fournissant des apprentis, au prix de 1 po/apprenti/jour. Les Maîtres Graveurs gagnent 2 po/jour. depuis quelques années, les jouets en bois fabriqués par cette guilde, finement sculptés et gravés, ont acquis une grande popularité dans la Cité des Splendeurs.

17. GUILDE DES SOUFFLEURS DE VERRE, DES VITRIERS ET DES FABRICANTS DE MIROIRS
Maître: Maersar Rillithar (Magicien niveau 4, Maître Vitrier)
Siège: La Maison du Cristal, 104, Rue du Cuivre, Quartier Nord.
Livrée: manteaux ou robes roses avec un grand cercle blanc sur la poitrine
Entrée: 20 po, sur accord de la majorité des membres.
Cotisation: 15 po/an (membre); 9 po/an (apprentis)
Contact: Jhalassan Thond (Guerrier niveau 0, Porte-Parole de la Guilde), Verres et Miroirs de Thond, 187, Voie des Dormeurs, Quartier Marchand.

Cette Guilde est une petite organisation ultra-professionnelle dont les membres se flattent de fournir des services rapides, efficaces et polis, bien que le verre ne soit pas bon marché. Si une simple fiole bouchée ne coûte que 1 pc, remplacer un panneau vitré revient de 4 pc pour 10 cm de côté à 6 po pour 1,20 m de côté. Des séries de bouteilles de même taille, contenance, épaisseur, etc. sont plus chères que les "bouteilles bizarres". La Guilde procure à ses membres le meilleur sable (venu de certaines plages de Tashalar et du Téthyr) ainsi qu'un équipement d'urgence et un stock de verre. Tout membre de la Guilde convaincu d'avoir volontairement brisé du verre dans un bâtiment d'Eauprofonde ne lui appartenant pas, sans la permission du propriétaire, ou d'avoir engagé quelqu'un pour ce faire (comme une bande de gamins armés de pierres) est condamné par les Magistères à payer une amende, puis expulsé de la Guilde par le Maître Vitrier.

Un tel mécréant pourra plus tard rentrer dans le rang s'il en fait la demande (et paye à nouveau la taxe d'entrée). Durant des années cette Guilde s'est heurtée à l'Ordre Vigilant des Magistes & Protecteurs au sujet de la fabrication des boules de cristal - une dispute qui fait encore grincer bien des dents.

La question a été officiellement résolue il y a environ 10 hivers, par les Seigneurs: de tels objets peuvent être fabriqués par n'importe qui (y compris la Guilde), mais ne peuvent être enchantés que par des mages indépendants (travaillant pour eux-mêmes et non pour le compte d'une quelconque Guilde) ou par l'Ordre Vigilant.

Cette Guilde fabrique également de nombreuses lunettes et loupes, coûtant typiquement 5-10 po pièce. Tout membre de la guilde est capable de tailler et de polir une lentille pour lui conférer la force désirée.

18. GUILDE DES TAILLEURS DE PIERRE, MACONS, POTIERS ET FABRICANTS DE TUILES.
Maître: Buirholdan Skordar (Guerrier niveau 6, Maître Maçon)
Siège: Hall des bâtisseurs, 219, Rue des Carosses, Quartier Sud.
Livrée: Manteaux et casquettes gris, portant un pic à tailler orange, vertical, lame en haut.
Entrée: 30 po (après examen par le Maître)
Cotisation: 5 po/mois
Contact: le Maître

Cette Guilde respectée et très occupée possède plus de trois cent membres (la plupart employant de trois à douze assistants), dont certains se contentent de poser les pierres, alors que d'autres exécutent taille et pose, et que d'autres encore fabriquent tuiles (qu'ils posent) ou vaisselle d'argile ou de terre cuite.

Sans cesse occupés sur les toits d'Eauprofonde - où les tuiles remplacent lentement le chaume (qui pourrit trop vite) et les planches (qui brûlent trop facilement et laissent passer l'eau) - les membres de cette Guilde bâtissent également la plupart des édifices de la ville. Les Seigneurs n'apprécient guère de voir construire de nouveaux bâtiments en bois et restreignent ces derniers à un étage - plus grenier. La plupart des maisons de la ville ont désormais plusieurs étages car il n'y a plus de place pour l'extension horizontale au sein des murs.

La pierre vient des rochers côtiers situés au nord d'Eauprofonde et est acheminée par vaisseau depuis Port-Dder et Mirabar, où les nains se sont aperçus que les gravats de leurs mines leur rapportaient de l'argent pour peu qu'ils prennent la peine de les tailler en blocs rectangulaires - lesquelles se vendent 1 pc/bloc. Ce prix devient 2 pc/bloc à Eauprofonde et 4 pc/bloc lorsque les membres de la Guilde construisent un bâtiment. La démolition d'un édifice devant être reconstruit est gratuite si les maçons peuvent conserver les matériaux récupérables. Les réparations ou agrandissements se payent 10 po/membre de la Guilde par jour, plus 10 po de frais (nourriture) par jour, plus le coût des matériaux (3 pc/bloc, 5 pc pour le marbre, l'obsidienne et autres pierres de qualité demandant un polissage impeccable), plus 3 po/assistant/jour. La plupart des équipes comprennent cinq à huit assistants.

19. GUILDE DES FONDEURS ET POTIERS D'ETAIN
Maître: Dunbold Laraeikan (Guerrier niveau 4, Grand Artisan)
Siège: Hall des Fondeurs et des Potiers d'Etain, 37, la Haute Route, Quartier du Château.
Livrée: surcots blancs sans manches et tabliers portant la silhouette verte d'un pichet, poignée à droite de l'observateur, sous une cloche.
Entrée: 20 po, sur accord du Maître.
Cotisation: 1 po/mois
Contact: Baerhar Surltan (Guerrier niveau 0, Voix de la Guilde), Les Métaux de Surltan, 194, Rue du Fleuve, Quartier Marchand.

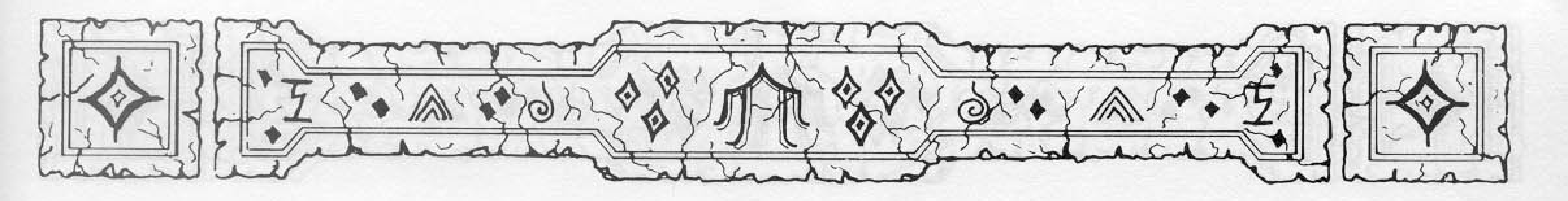
Cette Guilde possède plus de quatrecents membres - ceux qui fondent - mais ne forgent pas - des objets en métal. La livrée dépeint leurs deux produits les plus populaires: un pichet et une cloche. Bols et crochets sont probablement les objets les plus souvent réalisés, après les deux précédents. Le Manuel des Joueurs fournira au MD des bases lui permettant d'improviser le prix de telles réalisations. La Guilde achète les matériaux bruts et en tire un mélange appelé "métal blanc basique" qu'elle revend à ses membres pour un prix modéré (1 pc pour une barre de 30 x 7,5 x 7,5 cm). Les membres aiment généralement ajouter leurs propres ingrédients "secrets" au mélange afin d'en améliorer la qualité. Les membres de la Guilde fondent généralement les objets qu'on peut leur fournir pour en fabriquer d'autres sans poser de questions ni faire de commentaires. Cette Guilde manipule rarement des métaux précieux, en laissant le privilège à la Guilde des Joailliers et au Splendide Ordre des Armuriers, des Serruriers et des Forgerons de Luxe.

20. GUILDE DES GARDIENS DE L'EAU
Maître: Zzundar Thul (Guerrier niveau 3, "Maître du Port" - il s'agit d'un titre interne à la Guilde, en aucun cas d'une position officielle)
Siège: Hall des Gardiens de l'Eau, 244, Rue des Docks, Quartier des Docks.
Livrée: Pélerines imperméables bleues, et chapeaux informes.
Entrée: 10 po, sur accord du Maître.
Cotisation: 5 pa/mois
Contact: Jaster Thul (Guerrier niveau 0, Porte-Parole de la Guilde), Hall des Gardiens de l'Eau.

Cette Guilde est l'une des plus occupées et des plus importantes de la Cité des Splendeurs. Ses membres débarrassent le port de tous les déchets (caisses, algues, corps, etc.), dirigent une myriade de petits esquifs et ferries dans le port et le long de la côte d'Eauprofonde. De plus ils chargent et déchargent la plupart des vaisseaux mouillant dans le port. Ce dernier travail est accompli pour 1 pa par homme et par heure (le double si la cargaison est dangereuse: bêtes sauvages vivantes, même en cage, produits inflammables, huiles exotiques et volatiles, créatures folles ou malades). Il ont le droit de conserver les objets qu'ils découvrent parmi les débris flottants ainsi que les cargaisons non réclamées - après un délai de sept mois suivant l'annonce publique de la découverte - à moins que le propriétaire n'identifie son bien à la satisfaction d'un Magistère mais ne désire pas en reprendre possession (auquel cas la cité le stocke, accordant 1 po de "prime de découverte" au Gardien de l'Eau concerné, argent qui sera ensuite réclamé au propriétaire). Les Gardiens de l'Eau ne pilotent pas de grandes embarcations en dehors du port, mais travaillent parfois 24 heures sur 24, durant certaines périodes de l'année: chargement et déchargement de vaisseaux, transport de personnes des bateaux aux docks et retour. Ils perçoivent leur paiement immédiatement. Tous les Gardiens de l'Eau connaissent les courants, les profondeurs et les remous du port, ainsi que les endroits où s'y déversent les différents égoûts.

21. GUILDE DES JOAILLIERS
Maître: Stromquil Halazar (Illusioniste niveau 1, Maître Joaillier), Les Beaux Joyaux d'Halazar, 50, Rue de l'Ecu, Quartier Maritime.
Siège: La Maison des Joyaux, 11, Rue des Joyaux, Quartier du Château.
Livrée: robes pourpres portant une gemme blanche triangulaire, pointe en bas, sur la poitrine: chapeaux pourpres avec plumes blanches.
Entrée: 40 po
Cotisation: 25 po/an
Contact: Jhauntar Olmhazan (guerrier niveau 0, Gentilhomme Orateur des Joailliers), Les Joyaux d'Olmhazan, 38, la Haute Route, Quartier du Château.

Les membres de cette Guilde, petite, discrète et soudée nagent dans l'argent. Tous ont des gardes du corps (les Seigneurs limitent l'effectif des milices privées n'appartenant pas à des nobles à seize hommes, comme pour tous les membres de Guildes et autres marchands résidant dans la cité) et prennent des mesures de sécurité élaborées, engageant artisans nains et puissants mages pour fabriquer des pièges destinés à protéger leur or et leurs joyaux. Ils engagent également des groupes de mercenaires et d'aventuriers pour convoyer jusqu'à eux des cargaisons de gemmes brutes, parfois volées dans le Sud. Ils sont sous la surveillance constante des Echarpes Rouges et des Voleurs de l'Ombre. Deux membres puissants de la Guilde, au moins, appartiennent à cette dernière organisation.



Cette Guilde exécute des vendettas impitoyables, quoique discrètes, contre les voleurs de joyaux supposés. Le MD devra s'en rappeler si les PJs s'attirent la vindicte d'un de ses membres. Ceux-ci vendent et achètent sans poser de questions tous joyaux (taillés ou non), bijoux et métaux précieux, chaînes ornementales et fils métalliques qu'ils utilisent dans leurs travaux. Ils se chargent également de couper, polir et monter les joyaux, de réparer les bijoux et de faire office d'experts pour les autres marchands.

22. GUILDE DES BLANCHISSEURS
Maître: Jeldeth Khondar (Illusioniste niveau 2, Maître Blanchisseur), La Maison de la Propreté.
Siège: La Maison de la Propreté, 185, Rue Glissante, Quartier des Marchands.
Livrée: manteaux et casquettes noires, portant une main humaine ouverte argentée, doigts en haut, écartés, sur le devant du manteau et au centre de la casquette.
Entrée: 5 po, par registration à la Maison de la Propreté (aucune demande refusée).
Cotisation: 1 po/mois
Contact: Ulraen Caulbor (Guerrier niveau 0, Maître du Savon), La Maison de la Propreté.

Les membres de cette guilde travaillent beaucoup et sont mal payés. Les commerces sont généralement tenus par des familles entières qui font les trois huit pour laver le linge sale des Eauprofondais, dans de grandes cuves ouvertes, pleines d'eau bouillante et de savon parfumé, périodiquement remuées à l'aide de longs bâtons (l'utilisation "honnête" d'un bâton de 3 m) Chacun achète ses propres parfums: certains utilisent du cidre, d'autres du vin, d'autres des herbes, d'autres encore du véritable parfum, mais la Guilde fournit à ses membres du savon à bas prix (1 po par baril de 40 litres): il s'agit de mélanges liquides visqueux et non de barres ou de flocons. Les blanchisseurs ne garantissent jamais que les vêtements survivront au lavage et les Eauprofondais ne sont guère exigents en ce domaine (les nobles font généralement laver par leurs propres serviteurs les habits fragiles, et en achètent souvent de nouveaux). Le lavage peut être exécuté au moment de la commande (1 pa par vêtement). La Plupart des blanchisseurs disposent de caisses numérotées, auxquelles correspondent des tickets en bois - la perte du ticket signifie celle du vêtement, à moins que l'on ne paie 2 po pour racheter un autre ticket et récupérer son bien. Si le blanchisseur ne connait pas son client, il y a généralement un délai de trois ou quatre jours en cas d'erreur, si quelqu'un vient réclamer - muni d'un ticket - des vêtement ne lui appartenant pas.

Tous les travaux doivent être réglés à la commande: ce point est dû aux nobles qui refusaient systématiquement de payer après l'exécution du travail, en prétendant que celui-ci était mal fait. Les Magistères commençaient à se lasser de ces disputes incessantes.

L'une des astuces préférées des mercenaires de passage était autrefois de trouver dans une taverne un ivrogne ayant environ leur taille, de le suivre et de l'assommer pour lui prendre son ticket et récupérer ses vêtements chez le blanchisseur. C'est là l'une des raisons ayant poussé les Veilleurs à raccompagner les ivrognes chez eux. Nul ne peut cependant rien faire contre les joueurs qui misent leur ticket de blanchisserie lorsqu'ils arrivent à court d'argent.

23. LIGUE DES VANNIERS
Maître: Felthauvin Mirrarmul (Guerrier niveau 0, Maître Vannier)
Siège: Le Bureau de la Ligue, 183, Voie du Mur, Quartier Marchand
Livrée: manteaux dorées, avec fine lignes rouges et pourpres croisées sur la poitrine et dans le dos.
Entrée: 15 po (sur accord du Maître)
Cotisation: 3 pa/mois
Contact: Le Maître

Cette guilde, pauvre et paisible, a de nombreux membres dans toute la cité - la fabrication de panier pouvant s'effectuer aisément à son domicile, au-dessus des magasins -: généralement au moins 1.400. Le Maître, aidé par sa famille, gagne péniblement sa vie en procurant aux membres de la guilde les matériaux qui leur sont nécessaires: roseaux taillés et baguettes de saule. Maître à vie, Felthauvin doit sa position à son étonnante habileté d'artisan, ce qui lui permet d'entraîner membres et aspirants membres, ainsi que d'achever leurs travaux en cas de retard, en adoptant le style désiré. Il est aussi célèbre pour ses investissements prudents. Felthauvin possède de nombreux terrains dans la cité, ce qui lui donne une certaine influence (lui permettant de traiter en égal avec des gens bien plus riches que lui) et l'autorise à soutenir la guilde financièrement en temps de vaches maigres.

Felthauvin a de nombreux jeunes fils qui transportent les bottes de roseaux jusqu'aux vanniers et savent donc mieux que quiconque - à l'exception des Veilleurs - qui vit où dans la cité.

24. LIGUE DES TANNEURS
Maître: Téléthar Kikroyétharé (Guerrier niveau 0, Maître de la Ligue) Les Cuirs de Téléthar Kikroyétharé, 239, derrière la Piste de la Tour, Quartier des Docks
Siège: Hall de la Ligue, 241, Piste de la Tour, Quartier des Docks
Livrée: Brassards de cuir, brun luisant, longs de trente centimètres, portés sur le bras gauche. S'y inscrit un losange rouge représentant une peau, un couteau à écorcher noir étant planté en son centre.
Entrée: 15 po
Cotisation: 5 po/jour
Contact: Ilimar Chantreth (Guerrier niveau 0, Porte-Parole de la Ligue), Hall de la Ligue.

Cette guilde représente tous ceux qui écorchent les animaux qu'abattent les bouchers. Ce sont en général ces derniers qui achètent l'animal puis se font payer 3-10 pa la peau, selon la taille et l'état. Les peaux de type ou de couleur rare peuvent revenir jusqu'à 1 po à l'écorcheur. Les tanneurs traitent ensuite les peaux pour produire cuir, daim, vélin et autres produits qu'ils revendent à d'autres guildes pour la fabrication de vêtements, de chaussures, de tabliers, de bourses, d'armures, etc. Cette guilde fabrique traditionnellement elle-même ceintures, fourreaux, baudriers et suspensoirs. Les autres Guildes considèrent les tarifs de celle-ci comme trop élevées mais toutes ont besoin de ses produits et se passer de ses services serait encore plus onéreux.

25. GUILDE DES MAITRES MARINS
Maître: Jheldarr Boaldegg (Guerrier niveau 4, Premier Maître Marin)
Siège: Hall des Marins, 242, Rue des Cèdres, Quartier des Docks.
Livrée: chapeaux noirs avec plumes blanches, capes rouges
Entrée: 25 po (pas de refus)
Cotisation: 120 po/an
Contact: le Maître

La Guilde se compose de tous les capitaines de vaisseaux et propriétaires de flottes marchandes qui sont basés à Eauprofonde ou mouillent souvent dans son port. Elle représente leurs intérêts devant le Tribunal des Seigneurs, leur fournit un entraînement de pilotage dans le port et autour de celui-ci, entretient des entrepôts de secours et un dock "gratuit" - c'est à dire que la Guilde paie toutes les taxes - permettant à trois bateaux d'accoster pour emplir ou vider les entrepôts de la Guilde. De plus elle propose des chambres et un bar privé aux membres en visite au Hall des Marins.

Les capitaines de vaisseau se pilotent eux-mêmes dans le port ou envoient un signal depuis leur bâtiment pour demander un pilote de la Guilde, abaissant une voile et hissant un pavillon rouge au grand mât. Ces pilotes sont fournis gratuitement par la cité mais ils sont toujours accompagnés par une patrouille de la Garde qui inspecte l'équipage et la cargaison pour s'assurer qu'aucune activité illicite ou hostile ne se tient à bord.

La Guilde est rivale de l'Ordre des Maîtres Constructeurs Navals mais ne peut se permettre de réparer elle-même ses vaisseaux. Elle possède des stocks de secours de corde et de voiles pouvant être achetés à bas prix par les membres pressés - plutôt que d'aller chercher en ville des produits faits sur mesures. De plus elle fournit à ses membres une livrée neuve au paiement de chaque cotisation annuelle.

26. ORDRE TRES ATTENTIF DES FORGERONS DE TALENT
Maître: Hôkun Orsund (Guerrier niveau 6, Maître Marteau), Hall des Maîtres Métallurgistes.
Siège: Hall des maîtres Métallurgistes, 225, La Haute Route, Quartier Sud.
Livrée: Casquettes grises avec plumes noires, tuniques rouges portant un marteau vertical noir, fer en haut, sur le devant.
Entrée: 30 po
Cotisation: 20 po/an
Contact: le Maître

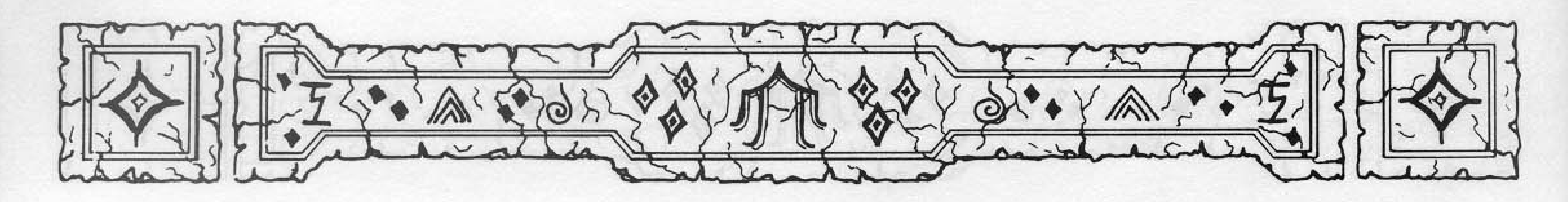
Cette Guilde représente les forgerons qui ferrent les chevaux et fabriquent des objets tels que lampes, torchères, supports d'enseignes, herses et barreaux de fenêtres, chaines, chenêts et autres accessoires de cheminées. Ils façonnent également les armes les plus simples, telles que masses, marteaux et fléaux. Leurs revenus principaux viennent des objets les plus usuels tels qu'aiguilles, pics, crochets de cuisines, loquets, gonds, bougeoirs. Les membres de cette Guilde sont toujours occupés et relativement prospères.

La plupart des forgerons sont forts (F 16 et plus), possèdent une bonne constitution et une résistance importance au bruit et à la chaleur. Une question d'étiquette: ne jamais toucher les outils d'un forgeron sans y avoir été invité; ne jamais formuler ses commandes comme des ordres mais comme des prières, sous peine de se voir prier brutalement d'aller faire affaire ailleurs. Les membres de cette Guilde se flattent de travailler vite, de fabriquer des objets élégants et efficaces et de fournir des pièces de rechange absolument identiques aux originales. Le MD doit déterminer les prix de leurs services en fonction de la taille et de la complexité de l'objet à réaliser, en se basant sur les prix donnés dans le Manuel des Joueurs.

Cette Guilde procure à ses membres des métaux bruts à bas prix, amenés par bateau de Mirabar et d'ailleurs. Elle fabrique, loue et inspecte des outils pour le compte de ses membres qui peuvent lui en louer ou lui en acheter.

27. TRES DILLIGENTE LIGUE DES FABRICANTS DE VOILES
Maître: Géladar Nithrim (Guerrier niveau 0, Maître de la Ligue), Toutes Voiles Dehors.
Siège: Toutes Voiles Dehors, 251, Rue des Docks, Quartier des Docks
Livrée: Manteaux et chapeaux blancs, robes bleu-ciel; sur le devant des robes, deux lignes horizontales ondulées, bleu sombre, surmontées de trois étoiles d'argent.
Entrée: 15 po (pas de refus)
Cotisation: 5 po/an
Contact: le Maître, ou le patron de taverne Jelhuld Alaer (Guerrier niveau 2), Toutes Voiles Dehors

Les nombreuses cordes et voiles dont ont besoin les vaisseaux basés à Eauprofonde, ainsi que ceux qui y font étape, sont fabriquées par les membres de cette Guilde, qui utilisent leur pouvoir d'achat collectif pour obtenir au meilleur prix les matières premières achetées à d'autres Guildes et en dehors d'Eauprofonde. Il n'y a jamais assez d'artisans dans cette Guilde pour répondre à toutes les demandes. Les apprentis travaillent à la réparation des voiles (dont les propriétaires sont trop pressés



pour en faire faire de nouvelles), jusqu'à ce qu'ils maîtrisent leur art: les instruire de la conception de nouvelles voiles n'est ensuite plus qu'une formalité.

La Guilde se vante de fabriquer des produits durables, bien que ses tarifs soient élevés: 30 m de corde de marine reviennent à 10 pa. 30 m de fine corde cirée, aussi solide que la précédente mais pour d'autres usages, reviennent à 17 pa. Une simple voile latine ou carrée pour petit vaisseau, de taille standard (et non sur mesures) coute de 500 à 700 po (30% de moins si l'acheteur accepte d'attendre plusieurs mois); une grand-voile faite sur mesures revient à 1.000 po. Une voilure complète (y compris foc et grand-voile de rechange) pour un vaisseau marchand revient à 2.000 po (4.000 pour un bateau de grande taille ou un trois-mâts, voire plus). Les acheteurs intéressés doivent savoir que les marchands non-membres de la Guilde vendent généralement leurs produits sans garantie, pour des prix inférieurs de moitié à la norme.

28. TRES EXCELLENT ORDRE DES TISSERANDS ET TEINTURIERS
Maître: Tresh Lanngolyn (noble, Guerrier niveau 0)
Siège: La Maison du Textile, 190, Rue de Nethprantre, Quartier Marchand
Livrée: manteaux et robes arc-en-ciel
Entrée: 30 po
Cotisation 10 po/an
Contact: Mellor Rhagust (Guerrier niveau 0, Porte-Parole de l'Ordre), Maison du Textile.

Cette Guilde, riche et occupée, se heurte à peu de personnes. Ses tarifs sont raisonnables et ses teintures de bonne qualité - elles déteignent fort peu et ne s'effacent que lentement. Les membres de la Guilde teignent les vêtements à volonté, bien que les commandes ne doivent pas être destinées à moquer ou à imiter les blasons héraldiques de la cité, des Seigneurs ou des nobles - un édit des Seigneurs, à ce sujet, est strictement observé. Ceux qui ont le droit de porter de tels emblêmes peuvent bien sûr en confier l'exécution à la Guilde, ce qui requiert l'autorisation écrite d'un Magistère ou la signature de Piergeiron.

L'ordre compte plus de deux mille membres, la plupart étant humains, et plus de la moitié féminins. Le Maître actuel est le chef de la famille noble Lanngolyn. Il s'assure que ses subordonnés s'abstiennent de toute contrefaçon, de toute affaire illégale et de toute grande dépense. L'ensemble rend cette Guilde assez peu intéressante du point de vue des aventuriers.

29. ORDRE DES CORDONNIERS ET SAVETIERS
Maître: Fallour Malthind (Guerier niveau 2, Marchand Doyen)
Siège: Maison des Cordonniers et Savetiers, 199, Voie des Devins, Quartier Marchand.
Livrée: Manteaux ou casquettes noires, avec un pied humain brun (pied droit, nu), les orteils en haut, sur l'épaule droite, ou sur la visière.
Entrée: 25 po (membre), par accord du conseil des Doyens (tous les membres faisant partie de la Guilde depuis au moins quinze ans).
Cotisation: 10 po/an (membres); 15 po/an (apprentis)
Contact: Darion Sulmest (Guerrier niveau 0, Porte-Parole de l'Ordre), Bottes et Chaussures Splendides de Sulmest, 11, la Haute Route, Quartier Nord.

Cette Guilde se compose de personnes paisibles, toujours occupées, qui fabriquent et réparent des chaussures, des bottes et autres souliers, tels que sabots à semelles de bois. Il ne s'agit pas d'une profession pour paresseux - les habitants d'Eauprofonde s'assurent que les membres de cette Guilde ne manquent jamais de travail et tentent toujours de faire réparer (ou fabriquer) leur chaussures en priorité, en payant des supplément et en promettant d'en verser d'autres. Lorsqu'une douzaine de clients agit ainsi en même temps, certaines boutiques deviennent assez fébriles. La plupart des apprentis, cependant, voyant les bénéfices et considérant leurs cotisations (ils paient plus que les membres) sont impatients de rentrer dans la Guilde à part entière. Le Conseil tente cependant de limiter le nombre de membres à environ 80. Selon la règle, chaque membre peut avoir un maximum de neuf apprentis.

Les cotisations sont, entre autres choses, utilisées pour passer de grosses commandes à la Ligue des Tanneurs, à chaque automne (lorsque sont abattus les animaux qui ne peuvent être nourris pendant l'hiver). Ces commandes, qui concernent des tonnes de cuir, sont gardées par les deux Guildes. L'Ordre obtient son cuir à bon prix car il emplit régulièrement les coffres de la Ligue, chaque hiver. Les membres de la Guilde sont soit des thésauriseurs, soit des investisseurs qui se servent de leur argent dans nombre d'affaires ou propriétés. Un dicton d'Eauprofonde dit: "La plupart des cordonniers vivent sur un grand pied".

30. ORDRE DES MAITRES CONSTRUCTEURS NAVALS
Maître: Kelvar Heaumpresse (noble, Guerrier niveau 4, "le Vieux Capitaine", Maître Constructeur Naval)
Siège: Maison des Constructeurs Navals, 266, Rue des Docks et Voie d'Astéril, Quartier des Docks.
Livrée: manteaux et robes bleus, bruns, rouges, en trois bandes verticales.
Entrée: 30 po (sur accord du Maître uniquement; il n'y a actuellement pas de place pour des membres supplémentaires)
Cotisation: 15 po/an
Contact: Zabardan Barpar (Guerrier niveau 0, Porte-parole des Constructeurs Navals), Maison des Constructeurs Navals.

Cette Guilde possède collectivement tous les docks (cale-sèche) et les chantiers navals d'Eauprofonde, (à l'exception de son membre Arnagus, qui possède les siens propres et les loue à ses camarades), mais il s'agit cependant d'une petite organisation: les gigantesques chantiers d'Orlumbor se sont toujours taillés la part du lion en matière de constructions navales sur la Côte des Epées. Ceux d'Eauprofonde sont tout simplement trop petits pour accueillir les navires les plus grands. L'Ordre fait cependant de bonnes affaires, fabricant et réparant les vaisseaux marchands et les caravelles qui hantent les eaux côtières. Les marchands de Mirabar, par exemple, qui possèdent leurs propres bateaux à Luskan, préfèrent les vaisseaux marchands d'Eauprofonde à tous autres pour faire traverser les tempêtes à leurs cargaisons. Le prix de base d'une caravelle neuve est de 6.000 po. Une caravelle "rapide" est un vaisseau léger, mince, plus grand que son cousin, accueillant une voilure plus importante et se déplaçant donc plus vite (valeur: 9:000 po). Les vaisseaux marchands, plus courts, plus larges, plus lents et nettement moins élégants valent 5.000 po. Les vaisseaux marchands "lourds", plus grands, accueillant plus de voilure, et capables de se frayer un chemin dans la glace mince - ce qui leur permet de circuler pendant l'hiver environ une semaine après que les autres aient cessé - et avant qu'ils n'aient recommencé - valent 7.000 po.

A moins que ces vaisseaux ne soient très endommagés ou très vieux, leur prix d'occasion est inférieur de 1.000 à 1.500 po au prix normal. Les membres de la Guilde recyclent parfois les épaves pour se faire de l'argent aisément et rapidement.

31. ORDRE DES MAITRES TAILLEURS, GANTIERS ET MERCIERS
Maître: Alurra Tarbrossen (Magicienne niveau 3, Maîtresse Dame de l'Ordre), Hall des Costumiers.
Siège: Hall des costumiers, 176, la Haute Route et Allée des Dépensiers, Quartier Marchand
Livrée: Gant, bras et demi-manteau (vêtement d'une pièce) blancs, décorés de sequins bleus et verts, en un motif régulier, menant à une aiguille brodée sur l'avant-bras; ceci se porte du côté gauche et se retire pour tout travail pratique.
Entrée: 25 po
Cotisation: 12 po/an
Contact: La Maîtresse

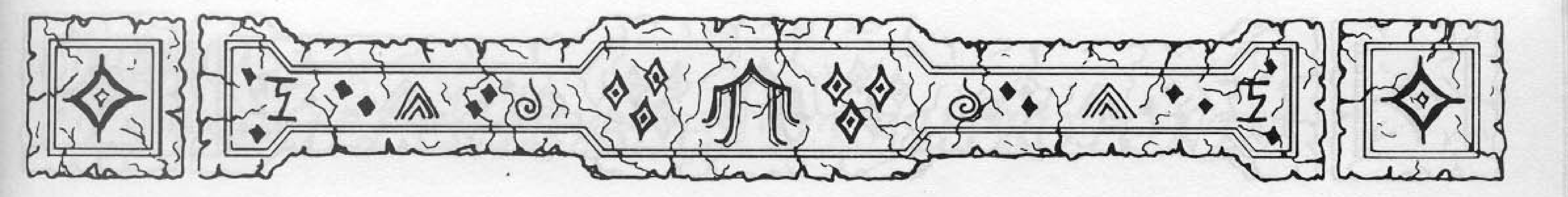
Cette Guilde fort occupée possède plus de six cents membres, qui importent étoffes et autre matériaux (tels que du fil) et utilisent les produits fabriqués par d'autres Guildes (cuir, textile, boutons fondus ou sculptés, aiguilles) pour faire des vêtements - des tonnes de vêtements, de tous styles et de toutes tailles, des masques élaborés que portent les dames dans les fêtes huppées aux braies de cuir des forgerons ou des dockers. Tout membre de la Guilde a sa propre spécialité (telle que gants ou robes). Les prix, la vitesse d'exécution et la solidité sont très variables. La Guilde a pour principale utilité de faire économiser de l'argent à ses membres en important les matériaux en gros.

32. GUILDE DES FABRICANTS DE SELLES ET DE HARNAIS
Maître: Deljassa Rammathor, "Dame Vent" (Voleuse niveau 2, Grande Maîtresse de la guilde), Hall des Fabricants de Selles et de Harnais (où elle vit).

TABLE DES VAISSEAUX EAUPROFONDAIS
Voir le Guide du Maître et le Wilderness Survival Guide pour la signification des termes divers.

Nom du Vaisseau	Valeur de Coque	Longueur	Largeur	Tirant d'Eau	Vitesse Voilure Normale	Vitesse Voilure Maximum	Vitesse Rames Normales	Vitesse Rames Maximum	Armement, temps de paix	Equipage	Démarrage
Rateleur	36	27 m	6 m	2 m	10 noeuds	16 noeuds	5 noeuds	8 noeuds	4 balistes (2 avant, 2 arrière), 4 catapultes à pots à feu (milieu et arrière); éperon	36	4 rounds
Dévastateur	2	18 m	3 m	1,2 m	12 noeuds	14 noeuds	6 noeuds	10 noeuds	4 balistes; éperon	44	3 rounds
Navire de Guerre	40	12 m	6 m	4 m	4 noeuds	6 noeuds	0,5 noeud	1 noeud	2 catapultes, milieu (peut transporter 200 passagers armés)	40	1 tour
Caravelle Rapide	26	18 m	3 m	2 m	7 noeuds	10 noeuds	1 noeud	3 noeuds	1 baliste	10	4 rounds
Caravelle	33	15 m	3 m	2,6 m	5 noeuds	8 noeuds	1 noeud	3 noeuds	1 baliste (ou rien)	10	5 rounds
Vaisseau Marchand	40	13,5 m	6 m	3,3 m	5 noeuds	7 noeuds	0,5 noeud	1,5 noeud	Aucun	12	1 tour
V. Marchand Lourd	60	18 m	7,5 m	5 m	3 noeuds	5 noeuds	0,5 noeud	1 noeud	Aucun	14	1 tour

1 noeud = 1 mille (marin) par heure. Ces vitesses supposent vents modérés et mers calmes.



Siège: Hall des Fabricants de Selles et de Harnais, 21, Rue de Tulmastre, Quartier Sud
Livrée: aucune
Entrée: 20 po (sur accord de la maîtresse)
Cotisation: 7 po/an
Contact: la Grande Maîtresse

Cette Guilde est dirigée par une ancienne voleuse et jockey qui s'est mise à élever des chevaux au lieu de les monter, après plusieurs mauvaises chutes. Deljassa a totalement abandonné ses anciennes activités et elle est fort respectée au sein de sa Guilde, ainsi que parmi les Maîtres de Guilde de la cité, ayant une réputation de ruse et de civilité qui ne l'empêche pas d'obtenir ce qu'elle désire (comme un traitement de faveur octroyé par la Guilde des Tanneurs pour le cuir dont ont besoin les membres de son organisation).

33. GUILDE DES ECRIVAINS PUBLICS, SCRIBES ET CLERCS
Maître: Dablor Zimmulstern (Guerrier niveau 0. Maître de Guilde)
Siège: La Zoarétoile, 189, Allée des Plumes, Quartier Marchand.
Livrée: Aucune
Entrée: 10 po
Cotisation: 1 po/mois
Contact: le Maître

Cette Guilde est formée d'hommes et de femmes érudits qui tracent des enseignes, des dessins (parfois devant un public, sur commande d'un noble), composent et écrivent des lettres, prennent sous la dictée, inventent des styles d'écritures ornementaux, couchent sur le papier comptes, contrats et rapports officiels. La plupart des membres de la Guilde acceptent également de fabriquer ou de contrefaire des documents (pour un prix élevé, le châtiment étant l'expulsion de la Guilde, voire de la cité. Il comprend de plus l'amputation des doigts ou des pouces, si l'acte touche à la trahison - de nature à mettre en péril la région.)

Le Palais abrite à tout moment une dizaine de membres de la Guilde, qui transcrivent tout ce qui se dit devant Piergeiron. Chaque Magistère en emploie un, pour le même travail. Les Veilleurs demandent également à des membres de cette Guilde de tracer les portraits robots des criminels recherchés, afin de pouvoir les distribuer à leurs agents.

34. ORDRE SOLENNEL DES FOURREURS ET TISSEURS RECONNUS
Maître: Thoss Bhalein (Guerrier niveau 0, marchand, Maître de l'Ordre)
Siège: Hall de l'Ordre, 34, Voie Eauprofonde, Quartier du Château;
Livrée; Grands manteaux de laine, doublés de fourrure (hiver); chapeaux de laine grise, frangés de fourrure (été).
Entrée: 25 po, sur accord du Maître.
Cotisation: 2 po/mois
Contact: Shalrin Méraedos, Gentilhomme Gardien de l'Ordre (Guerrier niveau 0), Les Belles Fourrures de Méraedos, 112, la Haute Route, Quartier Nord.

Cette Guilde est riche, ancienne et violente. Ses membres, appartenant tous à de vieilles familles, tentent de monopoliser leur domaine en intimidant les indépendants. Le sabotage (tel que des incendies d'entrepôts, voire du banditisme de grand chemin) n'est pas inconnu. Le Maître actuel, Thoss Bhalein, élu par les membres de l'Ordre après la mort de son prédécesseur, il y a une vingtaine d'années, n'a laissé personne se joindre à l'Ordre depuis son élection et ne semble pas disposé à changer de politique, encourageant même les membres les plus riches à racheter le fond des plus pauvres, afin de resserrrer le contrôle exercé par l'Ordre. Thoss sera Maître à vie, à moins qu'il ne renonce à son poste (ce qui n'arrive pratiquement jamais: on a vu des maîtres mourants s'accrocher à leur charge bien après que le pouvoir réel leur ait filé entre les mains), et est à l'heure actuelle âgé de soixante-et-un ans, mais en bonne santé. Cet ordre est l'un des plus loyaux et conservateurs de la cité. Il considère les aventuriers (ainsi que les jeunes marchands entreprenants, quel que soit leur domaine) comme de dangereux brigands qui menacent la renommée des commerçants du monde entier et même la stabilité de la société.

L'adjectif "reconnus", dans le nom de la Guilde, signifie qu'aucun membre de l'Ordre ne travaille avec des matériaux volés, ni même achetés d'occasion. C'est en grande partie vrai, mais les exceptions existent.

35. SPLENDIDE ORDRE DES ARMURIERS, SERRURIERS ET FORGERONS DE LUXE.
Maître: Hallthor Suzmund (Guerrier niveau 12, Maître Forgeron)
Siège: Maison des Merveilles Métalliques, 279, Rue de Belnimbra et Allée des Tripes, Quartier des Docks.
Livrée: manteaux gris portant une unique étoile bleue sur l'épaule gauche
Entrée: 35 po
Cotisation: 2 po/mois
Contact: le Maître

Cette Guilde représente les forgerons les plus doués (ceux qui peuvent fabriquer armes, boucliers et armures solides, parfaitement adaptés à leurs propriétaires). Leurs travaux sont de la qualité recherchée par les magiciens enchantant des armes. Les membres de la Guilde peuvent se permettre de demander les prix les plus hauts qui soient, notamment lorsqu'ils façonnent des armes personnalisées pour les aventuriers, ou des serrures, des portes solides, pour le compte de nobles ou marchands. Ils conçoivent et fabriquent également des ornements à la beauté durable à l'aide de fil de fer et de métal sculpté, tels que les superbes masques que portent de nombreuses nobles dames d'Eauprofonde, les oiseaux métalliques qui battent des ailes et sifflent (pour peu qu'on leur souffle dans la queue), les costumes élaborés faits de plaques métalliques - lesquels peuvent faire ressembler leur porteur à un monstre (utilisés dans les fêtes costumées ou par les comédiens). Chaque membre de la Guilde entraîne ses propres apprentis durant de longues années. Acquérir une telle habileté est un métier à plein temps qui n'autorise pas d'autre activité (le niveau de guerrier du Maître reflète sa connaissance des propriétés et de l'usage des armes qu'il fabrique).

Les membres de cette Guilde fabriquent également des anneaux à sceaux et des tampons pour les Guildes, les familles nobles et le Palais (le sceau du Palais et les armes des Seigneurs d'Eauprofonde lui sont dûs).

36. GUILDE DES PALEFRENIERS ET MARECHAUX-FERRANTS
Maître: Bélimains Masker (Guerrier niveau 0, Maître Doyen)
Siège: Enclos de la Guilde, 195, Allée de la Tour d'Enceinte, Quartier marchand.
Livrée: Chapeaux bleu foncé munis de plumes blanches
Entrée: 15 po
Cotisation: 3 pa/mois
Contact: le Maître

Cette Guilde représente tous ceux qui élèvent, entraînent, capturent, domptent, hébergent et soignent chevaux et autres montures, y compris volantes (sauf animaux aquatiques, lézards et grands félins), et fixent les règles de ces travaux. La Guilde procure à ses membres une aide vétérinaire ainsi que des tarifs compétitifs sur la nourriture qu'elle achète en gros. La Guilde tient un registre de pédigrées et de marques pour décourager les voleurs et aider les Veilleurs à retrouver les animaux dérobés. Les prix des montures pratiqués par la Guilde sont ceux qui figurent dans les règles de AD&D. Les membres de la Guilde achètent à bas prix les montures fatiguées.

Jhalastan Ilzound, membre de la Guilde, est considéré comme le meilleur dresseur de griffons de la ville, mais n'en possède lui-même qu'un seul, abrité à Château Eauprofonde car il est loué par la Garde. Celle-ci est le plus gros propriétaire de griffons de la cité puisque les écuries du Mont Eauprofonde en abritent au moins vingt, et que six autres (plus le "bec de feu" bien aimé de Jhalastan) demeurent au Château. Les résidents de la cité possèdent environ trois douzaines de montures volantes répertoriées, notamment pégases et hippogriffes. La plupart ont été entraînées par des membres de la Guilde.

37. GUILDE DES LIBRAIRES-PAPETIERS
Maître: Azoulin Ventloup (Guerrier niveau 0, Maître Papetier)
Siège: Hall des Libraires-Papetiers, 202, la Haute Route et Voie du Dragon, Quartier Marchand.
Livrée: Robes blanches, portant une plume d'oie blanche sur le devant.
Entrée: 15 po
Cotisation: 1 po/mois
Contact: le Maître

Cette Guilde est formée des artisans qui fabriquent le parchemin et le papier plus commun que l'on trouve à Eauprofonde, ainsi que l'encre, les buvards, les cires colorées servant aux sceaux, les plumes métalliques, etc., et qui importent du Sud de véritables plumes d'excellente qualité. Tous les membres de la Guilde ont leur propre "recette secrète" pour la fabrication du papier, mais l'organisation leur fournit un bon parchemin (fait dans le Hall des Libraires-Papetiers) ainsi que les autres produits dont ils font commerce à des prix raisonnables.

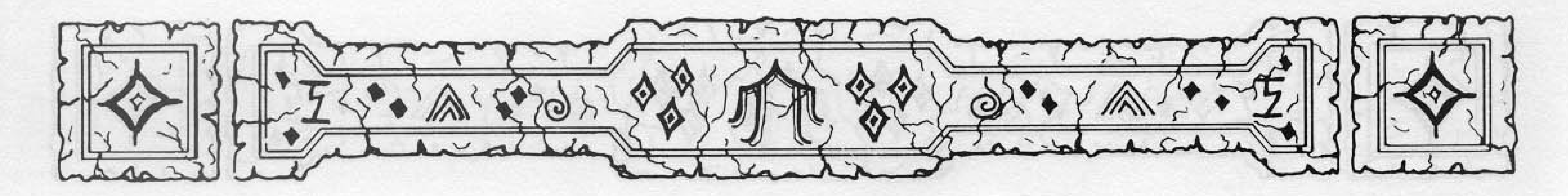
38. GUILDE DES CARTOGRAPHES
Maître: Halaviir Touzoun (Guerrier niveau 0, Premier Cartographe)
Siège: Maison des Cartes, 15, Voie Eauprofonde, Quartier du Château.
Livrée: Robes vertes portant une craie et un compas croisés sur le devant; chapeaux verts dotés de plumes blanches.
Entrée: 20 po (sur accord du Maître)
Cotisation: 1 pa/mois
Contact: Doroun Lhaerzor (Guerrier niveau 0, Orateur de la guilde), Maison des Cartes.

Le terme "architecte" est inconnu à Eauprofonde. Les membres de cette Guilde dessinent tous les nouveaux bâtiments de la cité, ainsi que les plans des rénovations qui changent la hauteur ou la surface des édifices. Elle réalise également tous les travaux d'arpentage, sauf sur les sites de constructions privées.

A la Maison des Cartes, la Guilde possède une collection importante de plans et de cartes nautiques, dont ils achètent des exemplaires à quiconque leur en propose (en bon état), pour 1-5 po pièce. Elle en vend des copies (généralement 25 po pièce, en comptant la livraison en n'importe quel point de la cité, en neuf jours.) Les travaux urgents (deux jours) coûtent le double.

Le MD doit noter que le Premier Cartographe et l'Orateur connaissent fort bien la collection et son contenu. ils paieront plus que la norme des choses dont ils ont réellement besoin (plans de cités du Thay, par exemple, ou de bonnes cartes du légendaire Kara-Tur), refusant par contre toutes cartes fantaisistes, fausses ou n'indiquant que l'emplacement de trésors, sans détails physiques du voisinage. Les cartes nautiques (et, bien entendu, terrestres) du royaume elfique de l'Eternelle-Rencontre sont extrêmement rares, et les elfes s'assurent que les choses restent ainsi (les elfes eux-mêmes n'ont pas besoin de cartes et leur marine empêchent d'autres bateaux de s'approcher de l'île).

39. GUILDE DES VIGNERONS, BRASSEURS ET DISTILLATEURS
Maître: Razaar Slissin (Guerrier niveau 0, Maître de Guilde)
Siège: la Maison des Spiritueux, 214, Avenue Escarpée, Quartier Sud.
Livrée: Robes pourpres portant sur le devant la silhouette blanche d'une chope.
Entrée: 30 po (sur accord du Maître)



Cotisation: 1 po/mois
Contact: le Maître

Cette Guilde ne possède qu'environ quarante membres, mais produit une quantité de boissons prodigieuse pour les Eauprofondais, ainsi que pour l'exportation. Ses membres fabriquent chaque année des milliers et des milliers de barils de vin, de bière, d'alcools et de diverses liqueurs, telles que le 'zzar", un vin fortifié de couleur orange, au léger parfum d'amandes, qui équivaut à notre sherry. Les prix du Manuel des Joueurs s'appliquent à ces produits. Le zzar vaut 2 pa par pot, ou 7 pa par bouteille. Il est difficile de se joindre à cette Guilde: des années d'apprentissage auprès d'un membre sont nécessaires. Le Maître veille à ne pas trop augmenter le nombre des membres, afin d'éviter une importante compétition.

40. GUILDE DES CONSTRUCTEURS DE CHARIOTS ET DE CAROSSES
Maître: Sarjak Belszour (guerrier niveau 0, Maître de Guilde)
Siège: Hall des Chariots et Carosses, 216, la Haute Route, quartier Sud
Livrée: manteaux bruns portant quatre roues blanches sur chaque épaule.
Entrée: 20 po
Cotisation: 1 po/mois
Contact: le Maître

Cette Guilde construit et répare carosses, chariots et autres véhicules destinés à voyager dans la cité et en dehors (ils peuvent y ajouter, contre rétribution, une étonnante variété de compartiments secrets destinés à faire de la contrebande ou à tromper les bandits.) Il faut une habileté considérable pour fabriquer des véhicules beaux et solides, et des années d'apprentissage sont nécessaires, aussi les PJs ne peuvent-ils pas se joindre à cette Guilde et y réussir rapidement. Par contre, les produits que fabriquent ses membres sont élégants et robustes, capables de résister à de nombreux mauvais traitements. Les prix sont fort variables, selon le type et la taille des véhicules. les chariots faits sur commande sont réalisés dans un délai de deux semaines. Ceux qui sont assemblés à l'aide de pièces standard en stock peuvent être achevés en deux jours.

41. ORDRE VIGILANT DES MAGISTES ET PROTECTEURS
Maître: Mhair Szeltune, Magicienne niveau 17, Dame Maîtresse de l'Ordre), Tour de Mhair, 171, Rue du Fuseau, Quartier Marchand.
Siège: Tour de l'Ordre, 30, Rue des Cloches, Quartier du Château.
Livrée: Manteaux pourpre-sombre, portant sur l'épaule gauche une tête humaine et une main ouverte, doigts joints, vers le haut.
Entrée: 35 po (sur accord de la majorité des membres)
Cotisation: 7 po/mois
Contact: Orlar Thammas (magicien niveau 6, Orateur de l'Ordre), Tour de l'Ordre.

Cette Guilde protège les mages les moins puissants (et les novices) d'Eauprofonde et tente de pousser les puissants solitaires (tels que Khelben "Bâton Noir" Arunsol ou Malchor Harpell) à la prudence, à employer le moins possible leur art en public, afin que les mages soit respectés et consultés plutôt que craints et combattus. Les activités de la Guilde ont peu d'influence sur les mages les plus puissants de la cité qui n'y appartiennent pas, lesquels n'en font de toute façon qu'à leur tête (bien que le soutien tacite de Khelben ait permis à l'Ordre de s'établir et de gagner quelque influence). Elle parvient cependant à empêcher les mages de niveaux bas et moyens qui visitent la ville de lancer des sorts à tort et à travers, d'influencer la population et les amène à repecter leurs collègues - qu'ils soient plus ou moins puissants. Les membres de l'Ordre disposent de plusieurs avantages: ils peuvent aisément communiquer les uns avec les autres, pour arranger des séances d'entraînement et acheter des informations magiques avec l'assurance de ne pas traîter avec des charlatans (l'Ordre expulse et villipende publiquement ceux qui trompent leurs collègues). Il leur est aussi possible d'acheter tous les composants matériels les plus rares (les tarifs sont élevés, mais cette procédure épargne le souci de se procurer soi-même les produits) dans les caves de la Tour de l'Ordre, gardées par des golems. (En cas d'attaque de cet endroit par des PJs, le MD doit inventer des créatures gardiennes très puissantes, renforcées par l'apparition de la Dame Maîtresse de l'Ordre, de Khelben et d'autres mages de haut niveau: il est impératif que les PJs soient obligés de fuir pour sauver leur vie.) Les membres de l'Ordre qui sont à court d'argent peuvent en gagner aisément en faisant office de "gardes-feu", de "gardes-sorts", ou en combattant les incendies.

On n'engage un garde-feu que dans les bâtiments contenant des objets précieux - il est à noter que certains nobles considèrent comme "précieuses" leurs propres personnes, nuit et jour, jusqu'à ce qu'ils soient à court d'argent - au tarif de 5 po/nuit. La Guilde prélève 1 po et laisse les 4 autres au mage employé. Ce travail consiste à s'équiper des sorts d'altération des feux normaux, cône de froid, invocation d'élémental d'eau et autres, similaires, et de monter la garde en compagnie d'un pigeon voyageur. Relâché, ce dernier volera jusqu'à la Tour de l'Ordre et des mages spécialisés dans le combat des incendies accourront à la rescousse, parfois sur des montures volantes (la Dame Maîtresse possède un pégase dont la selle peut accueillir un autre mage, dès l'instant qu'elle ne vide pas elle-même les étriers).

Les mages combattant le feu (quatre à six par nuit) sont payés directement par l'Ordre, 9 po chacun. S'ils sont appelés par un garde-feu, l'opération ne coûte rien au propriétaire du bâtiment. S'ils viennent combattre un incendie dans un bâtiment non gardé, la cité paiera 10 po par édifice, dans le cas où le propriétaire ne peut être joint (mort) ou s'il refuse de payer. Das le cas contraire, c'est celui-ci qui doit verser 10 po par mage.

Un "garde-sort" revient à 10 po/jour (dont 1 prélevée par l'Ordre). Le travail consiste à accompagner un marchand, un noble ou autre paranoïaque au cours d'une journée de vie normale, de négociations, de fêtes ou de travail, pour détecter et contrer les sorts qui pourraient être lancés contre lui (de toute évidence, il est nécessaire de posséder détection de la magie et dissipation de la magie).

L'Ordre vend également certains parchemins à ses membres (et à ses membres uniquement) aux prix suivants:

Sort (chaque parchemin n'en contient qu'un)	Prix en po
Altération des feux non-magiques	300
Bouclier	400
Compréhension des langues	400
Délivrance de la Malédiction	1.000
Détéction de l'invisibilité	600
Détection de la Magie	300
Dissipation de la Magie	800
Effacement	400
Identification	500
Infravision	900
Langues	900
Lecture de la magie	200
Localisation d'un objet	700
Oeil de Magicien	1.500
Déblocage	600
Piège de feu	1.200
Protection contre le mal	300
Rafistolage	300
Respiration aquatique	900
Verrou de Magicien	700

Un membre de l'Ordre peut bien évidemment revendre l'un de ces parchemins à un non-membre. Ceci se produit rarement (l'Ordre cesserait de fournir un mage pratiquant régulièrement ce commerce) et seulement avec une majoration du prix de 75%.

Les aventuriers, membres ou non, peuvent gagner beaucoup d'argent en vendant des composants matériels à l'Ordre. Celui-ci n'achètera cependant pas les produits trop courants, ni ceux dont on exige une somme considérable.

42. GUILDE DES CHARRONS
Maître: Zorind Tulwynd (Guerrier niveau 0, Maître Charron)
Siège: Hall de la Roue, 205, Rue du Fleuve, Quartier Marchand
Livrée: robes orange portant une roue noire - à rayons - sur le devant.
Entrée: 5 po
Cotisation: 1 po/mois
Contact: la Maître

Les membres de cette Guilde fabriquent des roues pour carosses, chars et chariots, à l'aide bois spécifiques, étuvés, tordus et enveloppés de bandes métalliques. S'ils disposent des matériaux nécessaires, le travail ne leur prend que quelques heures. Remplacer la roue d'un véhicule par une autre, identique, peut prendre jusqu'à un jour et demi. Se contenter de l'équiper d'une roue standard ayant la bonne taille prend quelques minutes - si on a ladite roue en stock - et environ deux heures s'il faut la fabriquer. Il n'est cependant pas conseillé de rouler immédiatement, la bande de métal risquant alors de tomber: elle doit être refroidie pour adhérer aussi étroitement que possible.

Chapitre 6:
LES FAMILLES NOBLES D'EAUPROFONDE

Depuis sa fondation jusqu'à sa richesse et à son influence actuelle, Eauprofonde a possédé ses familles de riches marchands, piliers de sa stabilité sociale et civile, puis de sa "haute société" culturelle. Certaines de ces familles ont disparu sans laisser d'héritier. D'autres ont été submergées par des mariages, tandis que d'autres encore apparaissaient au fil des décennies. Il existe maintenant soixante-seize familles nobles dans la cité.

Deux familles au moins ont été proscrites (exilées): la famille Gildeggh (apparament éteinte aujourd'hui) et la famille Zoar. Les raisons de leur exil figurent dans le chapitre 2. Les armoiries de la première étaient une rose rouge serrée dans un gantelet argenté, sur fond vert. Celles de la seconde se composent d'une tête d'ombre des roches très réaliste, empalée sur une lance ensanglantée, sur fond de gueule. De nos jours, les membres de la famille Zoar sont de farouches ennemis des Seigneurs d'Eauprofonde. Ils vivent à Luskan, à Scornubel et en Amn.

Les familles nobles ont le droit de porter les armes, c'est à dire de posséder une armée privée d'un maximum de soixante-dix hommes équipés, au sein de la Cité, pour protéger leurs marchandises, leurs propriétés et leur commerce. Ils ont également le droit de porter un blason héraldique pouvant être utilisé comme signe de reconnaissance par les hommes d'armes précités. (Les autres familles, les commerçants et les individus de la ville n'ont le droit qu'à seize gardes du corps, par édit des Seigneurs).

Un centième du chiffre d'affaire annuel de chaque famille noble va directement dans les coffres de la ville, à chaque Mi-Eté, pour la défense et l'entretien d'Eauprofonde.

Aucune "armoirie de grâce" (blason reconnu par la cité) n'a été accordé par les Seigneurs depuis plus de vingt ans; cette reconnaissance de la noblesse demande l'accord unanime du Héraut d'Eauprofonde, Librefaucon, et de tous les Seigneurs, ce qui se produit rarement.

Le MD est encouragé à conférer aux nobles de la cité un style et une personnalité individuelle; la plupart sont décadents mais pas réellement mauvais ou dépravés. Ils ont coutume d'arriver à leurs fins en tous les domaines, aussi constituent-ils de formidables ennemis. Les plus jeunes membres de ces familles peuvent fort bien appartenir à la classe des cavaliers, mais il est recommandé de n'autoriser aucun PJ à être noble (du moins au début du jeu) dans une campagne située à Eauprofonde. Si l'on désire des personnages-joueurs cavaliers, il est souhaitable qu'ils viennent d'une autre région des Royaumes (à moins que leur lien avec les familles nobles de la cité ne soit éloigné). La plupart des nobles adultes passent leur vie au sein d'une incessante ronde de fêtes, d'intrigues, de spéculations diverses et d'autres fêtes. Les aventures déplaisantes sont des choses qui (Dieux merci) arrivent aux autres, et dont on peut rire au cours d'une fête, six mois plus tard.

Les MD sont encouragés à inventer des gardiens terrifiants pour les villas nobles que les PJs désirent visiter sans invitation. Souvenez-vous que l'argent n'est pas un obstacle pour la majorité de ces gens: ils sont assez riches pour ne faire du commerce que si cela les amuse.

Le manque de place ne nous permet pas de vous fournir une généalogie complète de tous les nobles d'Eauprofonde. Vous trouverez ci-dessous une liste de détails pouvant être utiles si l'on ne fait que les croiser au cours du jeu.

Avec le nom de chaque famille figure son blason (porté par tous les hommes d'armes et les serviteurs de rang inférieur, et donc souvent aperçu dans les rues). A la fin du chapitre, vous trouverez également les armoiries de la cité et celles des Seigneurs. L'héraldique d'Eauprofonde peut sembler simpliste et grossier, mais cela vient essentiellement de préoccupations matérielles, telles que le besoin de reconnaître aisément un blason familial, même au crépuscule, par mauvais temps, à la lueur d'une torche ou au cours d'un combat. Entrent aussi en ligne de compte les goûts personnels des nobles et des Hérauts les ayant forgés au cours des ans. Un examen attentif des blasons révèlera de nombreux éléments complexes, bien que les différenciations soient rares: seuls les membres s'étant longtemps coupés de leur famille ont besoin de telles armoiries différenciées - et la plupart de ces individus quittent généralement la Cité des Splendeurs pour des régions plus hospitalières.

Dans la rubrique "Membres Principaux", on trouvera les individus les plus influents ou les plus célèbres dans la Cité (ainsi le jeune Caladorn Cassalantre, qui est secrètement un Seigneur, n'y figure-t-il pas, puisque seuls ses camarades Seigneurs connaissent son importance). "Commerce et Intérets" fait référence aux activités qu'orchestrent les familles dans la totalité des Royaumes et non seulement dans la cité. Note: de nombreuses familles nobles ont bâti une partie de leur fortune grâce à l'esclavage. Il y a de nombreuses années, on leur a donné le choix entre libérer tous leurs esclaves ou devenir des proscrits. Toutes ont renoncé à l'esclavage - bien que les rumeurs prétendent parfois que certaines familles conservent des liens avec des esclavagistes du Sud.

Une bonne partie des familles nobles le sont depuis plus de six-cents ans. Il n'existe cependant aucun ordre établi de précédence entre elles. Au Tribunal, les nobles peuvent parler lorsque Piergeiron les y invite ou lorsqu'un autre Seigneur les désigne du doigt.

La plupart des familles nobles possèdent une quinzaine de membres d'ascendance directe au sein de la cité. L'un de ceux-ci (ou plusieurs) peut aussi posséder de grandes propriétés en d'autres endroits des Royaumes, voire d'autres résidences dans la cité elle-même. Une maisonnée noble comprend généralement environ cinquante serviteurs et des montures pour tous ses membres et environ la moitié des serviteurs. De nombreux nobles sont propriétaires de bâtiments de la cité. Posséder les édifices qui entourent sa villa est encore le meilleur moyen de se débarrasser des voisins bruyants ou indésirables.

Les détails précis de la fortune et des activités actuelles des familles nobles ont été délibérément laissés aux soins du MD, afin qu'il puisse impliquer tel ou tel noble dans les aventures qui lui plaisent, adaptant en fonction de sa campagne et de la situation politique de la cité au moment où commence le jeu. Pour des raisons similaires, les classes et niveaux de la plupart des membres principaux de la familles ont été passés sous silence.



LES FAMILLES NOBLES

Nom de Famille: ADARBRENT
Membres Principaux: Royus Adarbrent
Commerce et Intérets: commerce maritime, navigation, cartographie et exploration
Armoiries: fond: or
étoile: rouge
stalactites, plafond de la caverne: pourpre





Nom de Famille: AGUNDAR
Membres Principaux: Torrès Agundar
Commerce et Intérets: combat mercenaire, entraînement guerrier, forge d'épées
Armoiries: fond: bleu ciel
foudre: blanc
nuage: pourpre

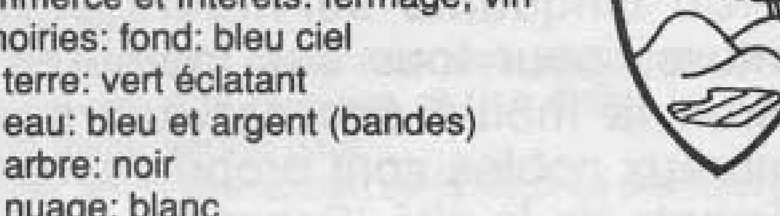


Nom de Famille: AIGLECU
Membres Principaux: Nuthos Aiglécu
Commerce et Intérets: combat mercenaire, élevage,fabrication de clous
Armoiries: fond: bleu ciel
eau: pourpre
soleil: or
bandes de nuages: noir
aigle: rouge

Nom de Famille: AMCATHRA
Membres Principaux: Challas Amcathra, Trystemine Amcathra, fils cadet, Seigneur du Valombre (les Vaux,pays de la Mer Intérieure)
Commerce et Intérets: vin, forge d'épées, élevage et entraînement de chevaux
Armoiries: fond: rouge
croissants: argent
flamme: bleu



Nom de Famille: AMMAKYL
Membres Principaux: Luth Ammakyl
Commerce et Intérets: fermage, vin
Armoiries: fond: bleu ciel
terre: vert éclatant
eau: bleu et argent (bandes)
arbre: noir
nuage: blanc



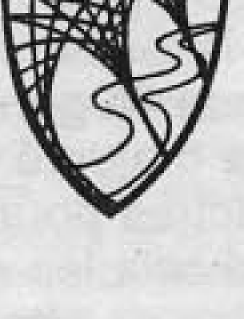
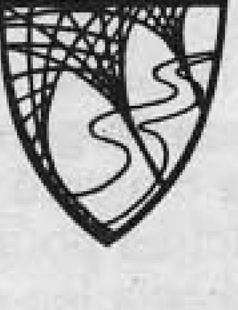
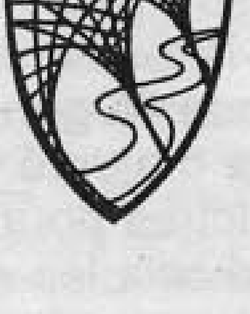
Nom de Famille: ANTEOS
Membres Principaux: Dulbravvan Antéos
Commerce et Intérets: (autrefois esclavage) commerce, change et troc
Armoiries: fond: blanc
lances: brun (hampes), argent (fers)
tête empalée: brun (barbe et cheveux), rose (peau), rouge (sang, en quantité)

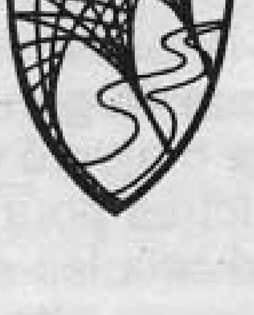
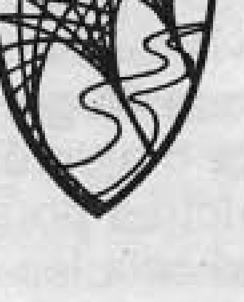
Nom de Famille: ARTEMEL
Membres Principaux: Bresnoss Artemel
Commerce et Intérets: chasse au sanglier, prêt sur gages
Armoiries: fond: bleu ciel
aile d'aigle: blanc (plumes supérieures), noir (plumes inférieures)

Nom de Famille: ASSUMBAR
Membres Principaux: Laéros Assumbar
Commerce et Intérets: charpenterie, conception de véhicules splendides et sophistiqués
Armoiries: fond: rose coupe: argent
heaume: argent, or (pointes), vert (plume)

Nom de Famille: BATONS
Membres Principaux: Maskar Bâtons (Mage puissant), Olanhar Bâtons (sa fille et héritière)
Commerce et Intérets: enseignement magique, recherche magique, aventures, services magiques (contre rémunération)
Armoiries: fond: pourpre
manche: noir
étoiles: or

Nom de Famille: BELABRANTA
Membres Principaux: Huld Bélabranta ("L'enchanteur sombre", NB, magicien N 16)
Commerce et Intérets: élevage et domptage de griffons, chasse
Armoiries: fond: blanc
rivière: bleu clair
filet: pourpre

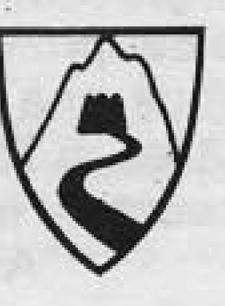






Nom de Famille: BRISEGOLFE
Membres Principaux: Morus Brisegolfe, Prendergast Brisegolfe, nurnommé "Seigneur de la Chasse" (héritier)
Commerce et Intérets: exploration, guidage, chasse et capture de bêtes exotiques
Armoiries: fond: bleu ciel
montagne: gris
caverne et piste: rouge



Nom de Famille: BROSSEPLUME
Membres Principaux: Orbul Brosseplume
Commerce et Intérets: garde des forêts, bûcheronnage, chasse aux fourrures, guidage
Armoiries: fond: or
plumes: rouge
hache: argent (lame), brun (poignée)

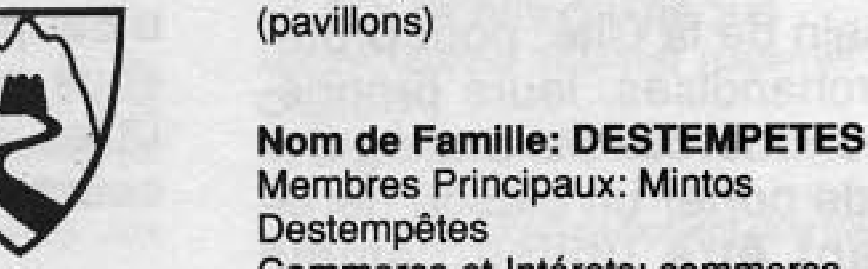
Nom de Famille: CASSALANTRE
Membres Principaux: Ohrl Cassalantre
Commerce et Intérets: banque, prêt sur gages, recueil d'informations, propagation de rumeurs (contre rétribution)
Armoiries: fond: blanc
Y: vert
oiseau: blanc, or (bec), noir (plumes)

Nom de Famille: CORNERUGIT
Membres Principaux: Vastarr Cornerugit, Kuldos Cornerugit (frères, co-chefs de famille, appelés "les Seigneurs Cornerugit"). Il s'agit d'un clan de bons vivants, aimant les fêtes et les richesses
Commerce et Intérets: combat mercenaire, élevage de chevaux
Armoiries: fond: vert
corne: or (instrument), blanc (onde sonique)
étoile: blanc

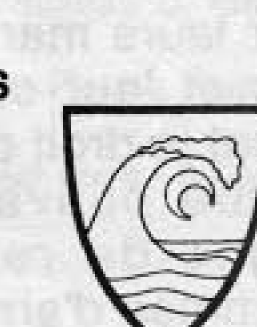
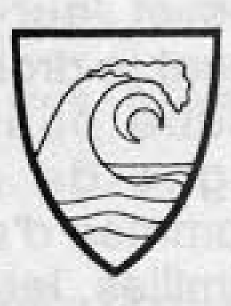


Nom de Famille: CORBARBRE
Membres Principaux: Nandos Corbarbre
Commerce et Intérets: fourniture de nourritures rares, constructions navales
Armoiries: fond: orangé
eau: vert
arbre: noir
corbeau: noir (corps), rouge (oeil)
voiles: blanc
coque: brun

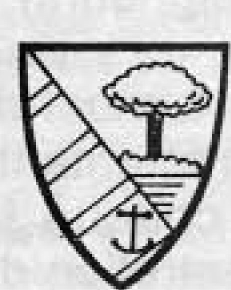
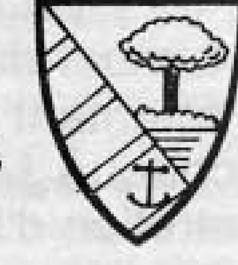
Nom de Famille: CROMMOR
Membres Principaux: Duth Crommor
Commerce et Intérets: travail du cuivre (d'où les trompettes sur l'écusson)
Armoiries: fond: blanc
bandes: rouge
trompettes: or, orangé (pavillons)



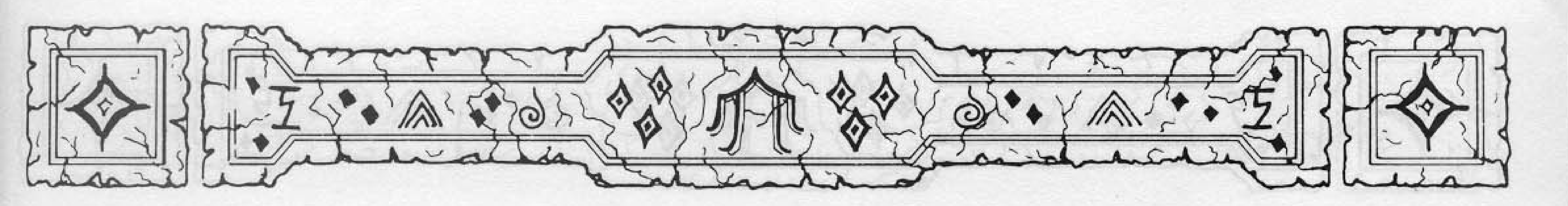
Nom de Famille: DESTEMPETES
Membres Principaux: Mintos Destempêtes
Commerce et Intérets: commerce maritime, exploration marine
Armoiries: fond: bleu ciel
vagues: vert
écume: blanc
lune: blanc

Nom de Famille: DEZLENTYR
Membres Principaux: Arlos Dezlentyr
Commerce et Intérets: Exploration, colonisation d'îles, création de ports, commerce terrestre et maritime
Armoiries: fond: (bas) rouge, (haut) blanc
bandes: blanc
ancre: argent
ligne médiane: bleu roi
eau: bleu clair
île et arbre: vert franc

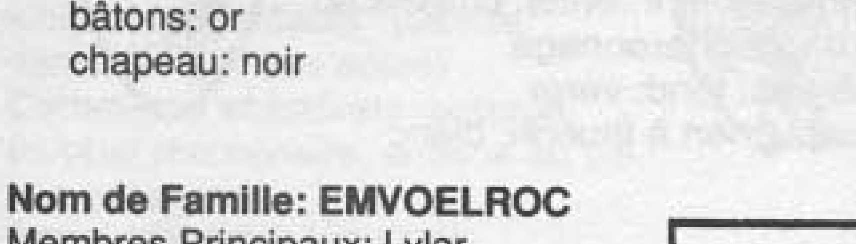
Nom de Famille: DURINBRAVE
Membres Principaux: Buldos Durinbrave
Commerce et Intérets: combat mercenaire, élevage de bétail et de moutons
Armoiries: fond: blanc
crénaux: gris
hommes en armures: argent
flèches: noir
pavillon: rouge (bannière), or (boule supérieure), noir (hampe)



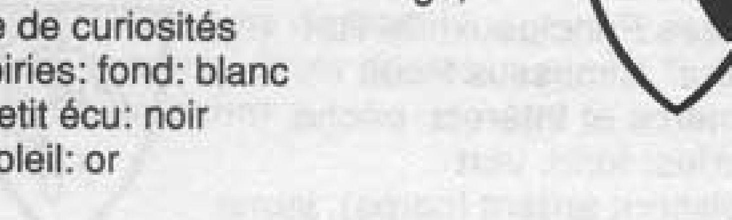
Nom de Famille: EIRONTALAR
Membres Principaux: Thesp Eirontalar
Commerce et Intérets: chasse, pistage, guidage
Armoiries: fond: vert clair
dragon: gris (griffes, queue, mâchoire), rouge (flammes)



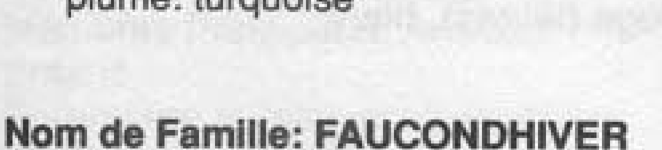

Nom de Famille: ELTORCHUL
Membres Principaux: Thesp Eltorchul
Commerce et Intérets: enseignement magique, recherche magique, découverte de substances ou objets rares
Armoiries: fond: blanc
bâtons: or
chapeau: noir



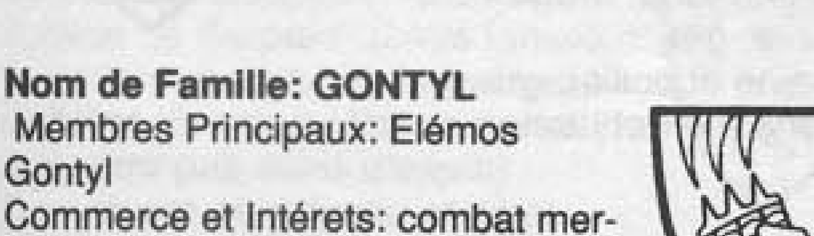
Nom de Famille: EMVOELROC
Membres Principaux: Lylar Emvoelroc
Commerce et Intérets: fer-forgé, vente de curiosités
Armoiries: fond: blanc
petit écu: noir
soleil: or



Nom de Famille: ESTELMER
Membres Principaux: Guldos Estelmer
Commerce et Intérets: héraldique, érudition, imprimerie
Armoiries: fond: blanc
dagues: noir (poignées), argent (lames)
gantelet: vert
étagère: brun
crânes: blanc
demi-écu: or
livre: blanc
plume: turquoise



Nom de Famille: FAUCONDHIVER
Membres Principaux: Erémoés Faucondhiver
Commerce et Intérets: vie militaire, garnisons et gardiennage
Armoiries: fond: bleu roi
étoile: argent
bras et bannières: noir

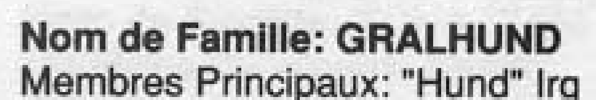


Nom de Famille: GONTYL
Membres Principaux: Elémos Gontyl
Commerce et Intérets: combat mercenaire, exploration, mines
Armoiries: fond: orangé
gantelet: argent
pointes du gantelet: cramoisi
déchirures (trois): cramoisi

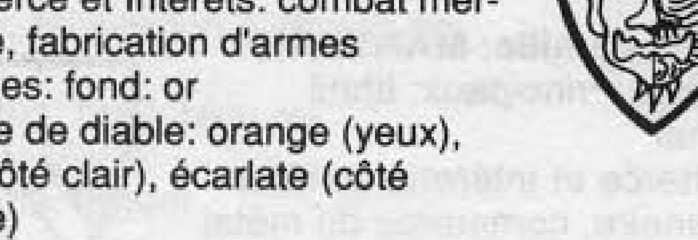
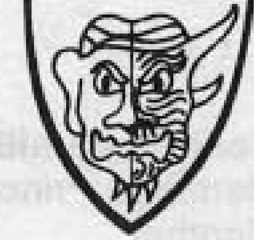


Nom de Famille: GOST
Membres Principaux: Djarrus Gost, Bhaedulph Gost (père handicapé)
Commerce et Intérets: direction de caravanes, commerce, forge d'armures
Armoiries: fond: jaune
serpent: vert fanc (corps), blanc avec pupille rouge (oeil)

Nom de Famille: GONDWYND
Membres Principaux: Maurgosz Gondwynd
Commerce et Intérets: capture, entraînement et élevage d'hippogriffes (et autres montures volantes)
Armoiries: fond: blanc
vents tournants: rouge (extérieur), orange (intérieur)
soleil: or



Nom de Famille: GRALHUND
Membres Principaux: "Hund" Irg Gralhund
Commerce et Intérets: combat mercenaire, fabrication d'armes
Armoiries: fond: or
face de diable: orange (yeux), roux (côté clair), écarlate (côté sombre)

Nom de Famille: HEAUMEPRESSE
Membres Principaux: "Le Vieux Capitaine" Kelvar Heaumepresse
Commerce et Intérets: commerce maritime, chantiers navals
Armoiries: fond: pourpre
lune: blanc
vagues: noir et pourpre (bandes)
écume: blanc
coque: cramoisi
voile: orangé

Nom de Famille: HOTHEMER
Membres Principaux: Malas Hothemer
Commerce et Intérets: commerce, possession d'une myriade de chariots de caravanes
Armoiries: fond: vert
dragon: blanc (corps), rouge (dents et langue), or (oeil)

Nom de Famille: HUNABAR
Membres Principaux: Haskar Hunabar
Commerce et Intérets: commerce du textile, importation de modes
Armoiries: fond: orange
étoile: blanc
rènes: bronze

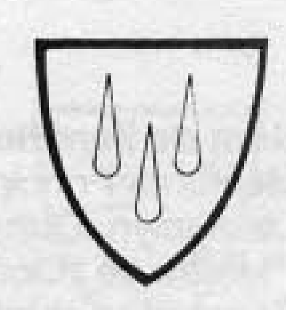
Nom de Famille: HUSTYM
Membres Principaux: Orbos Hustym
Commerce et Intérets: combat mercenaire, exploitations agricoles
Armoiries: fond: roux
cimeterre: blanc (lame), cramoisi (bout du pommeau), or (pommeau)
sang: cramoisi
gantelet: gris

Nom de Famille: ILITUL
Membres Principaux: Murgos Ilitul
Commerce et Intérets: élevage de chèvres, combat mercenaire
Armoiries: fond: orangé
lances: rouge

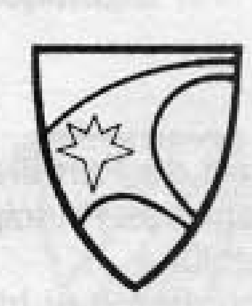
Nom de Famille: ILVASTARR
Membres Principaux: Ulguth Ilvastarr
Commerce et Intérets: élevage et domptage, préparation culinaire de viandes exotiques
Armoiries: fond: or
mini-dragon: vert métallique (corps), orangé (oeil)



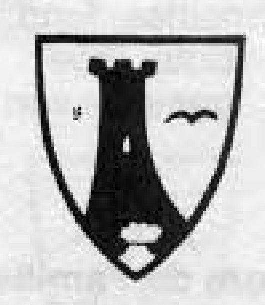
Nom de Famille: ILZIMMER
Membres Principaux: Boroldan Ilzimmer
Commerce et Intérets: élevage et courses de chevaux, fabrication et collection de cartes, conception de robes et de bijoux
Armoiries: fond: argent
larmes: cramoisi



Nom de Famille: IRLINGETOILE
Membres Principaux: Hulraven Irlingétoile
Commerce et Intérets: caravanes, chantiers navals
Armoiries: fond: argent
écharpe: rouge
étoile: blanc



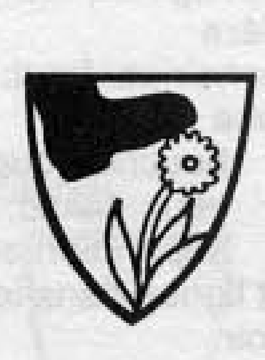
Nom de Famille: JARDETH
Membres Principaux: Ulb Jardeth
Commerce et Intérets: vie militaire, garnisons, gardiennage
Armoiries: fond: or
tour: pourpre
oiseau: noir
fenêtre de la tour, route et ouverture au bas de la tour: or



Nom de Famille: JHANSCZIL
Membres Principaux: Harkas Jhansczil
Commerce et Intérets: commerce, élevage de chevaux, combat mercenaire
Armoiries: fond: vert
armes: argent (lames), noir (poignées)



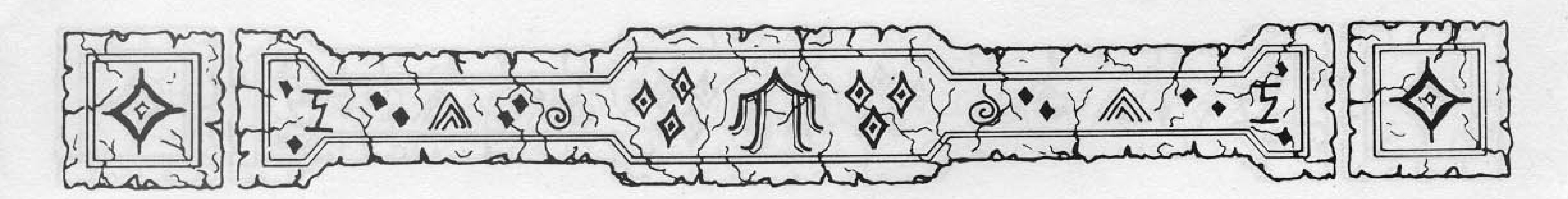
Nom de Famille: KORMALLIS
Membres Principaux: Heaum Tormallis "le Bourreau"
Commerce et Intérets: (autrefois esclavage), recrutement, combat mercenaire, équipement de voyage
Armoiries: fond: jaune
botte: brun
fleur: bleu (pétales), vert (tige et feuilles)



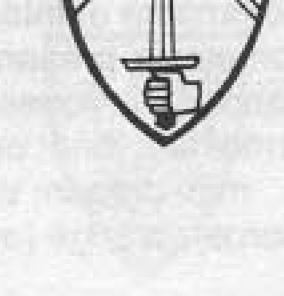
Nom de Famille: KOTHONT
Membres Principaux: Alauos Kothont "Seigneur Barbe d'or"
Commerce et Intérets: élevage, chasse aux fourrures
Armoiries: fond: bleu ciel
lance: brun (hampe), argent (fer)
bannière: vert
étoile: argent







Nom de Famille: LAMESEMMER
Membres Principaux: Taéros Lamesemmer
Commerce et Intérets: escrime, forge d'épée, conception d'armures uniques et exotiques
Armoiries: fond: orangé
lame: argent
main: rose
chevron: rouge
fond supérieur: vert clair

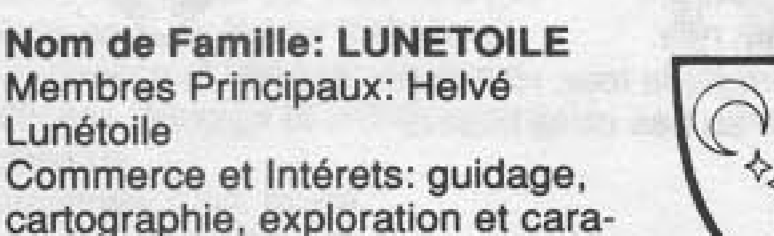


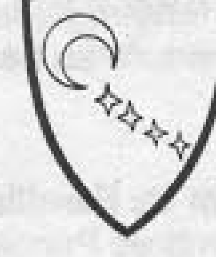
Nom de Famille: LANNGOLYN
Membres Principaux: Tresh Lanngolyn, Ormaés Lanngolyn ("Maître de l'Océan")
Commerce et Intérets: textile, commerce maritime
Armoiries: fond: pourpre
coquillage: rose
ver aquatique: vert



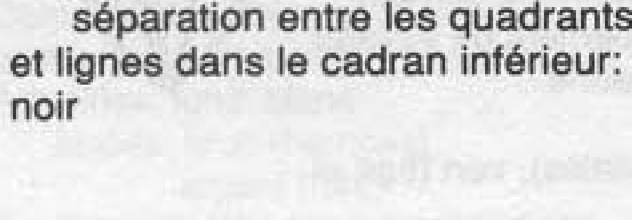
Nom de Famille: LATHLUKE
Membres Principaux: Nimor Lathluke
Commerce et Intérets: bijoux, prospection et exploitation des gisements de gemmes, taille des gemmes
Armoiries: fond: blanc
bras: rose
gemme: vert luisant

Nom de Famille: LUNETOILE
Membres Principaux: Helvé Lunétoile
Commerce et Intérets: guidage, cartographie, exploration et caravanes
Armoiries: fond: bleu roi
lune et étoiles: argent

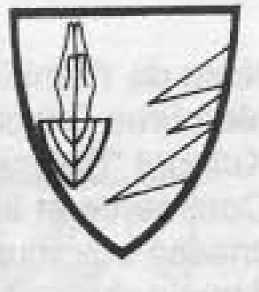




Nom de Famille: MAERKLOS
Membres Principaux: Aldara Maerklos
Commerce et Intérets: divination, élevage de cochons, brassage de bière
Armoiries: fond: vert franc (bas), rose (haut)
bouche: rouge
yeux: blanc, noir (cils)
séparation entre les quadrants et lignes dans le cadran inférieur: noir



Nom de Famille: MAERNOS
Membres Principaux: Ultas Maernos (l'éleveur de prêtres)
Commerce et Intérets: prêt sur gages, banque, administration financière des temples (d'où le surnom)
Armoiries: fond: bleu roi
fers de lance: argent
mains: rose
manches: vert



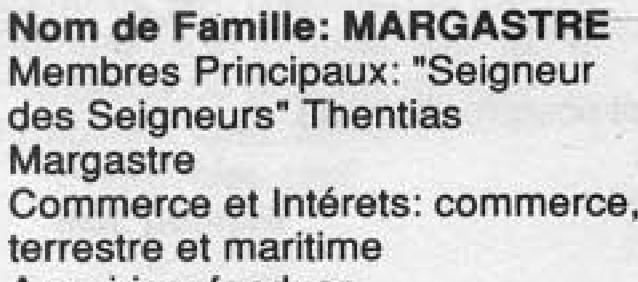
Nom de Famille: MAJARRA
Membres Principaux: Kelthul Majarra
Commerce et Intérets: utilisation, fabrication et enseignement de la harpe, mines d'argent (Mirabar)
Armoiries: fond: vert franc
barres: blanc
harpe: brun (corps), blanc (intervalles entre les cordes), argent (cordes)
rideau: orangé (tissu), cramoisi (bordure)



Nom de Famille: MANTHAR
Membres Principaux: Ithnil Manthar
Commerce et Intérets: combat mercenaire, commerce du métal et des parfums
Armoiries: fond: bleu roi
bande: argent
pointe d'épée: argent (lame), rouge (pointe ensanglantée)



Nom de Famille: MARGASTRE
Membres Principaux: "Seigneur des Seigneurs" Thentias Margastre
Commerce et Intérets: commerce, terrestre et maritime
Armoiries: fond: or
patte: blanc
griffes: écarlate
plumes: brun







Nom de Famille: MASSALAN
Membres Principaux: Iliaru Massalan
Commerce et Intérets: Joaillerie
Armoiries: fond: rouge
motif: or
étoiles: blanc

Nom de Famille: MELSHIMBRE
Membres Principaux: Hlanta Melshimbre (qui connait dit-on de nombreux poisons insidieux)
Commerce et Intérets: érudition (histoire et généalogie), recherche et rassemblement d'informations, vins fins
Armoiries: fond: argent
ligne ondulée (représentant le bord d'un heaume): bleu roi
oeil: blanc, vert (pupille)

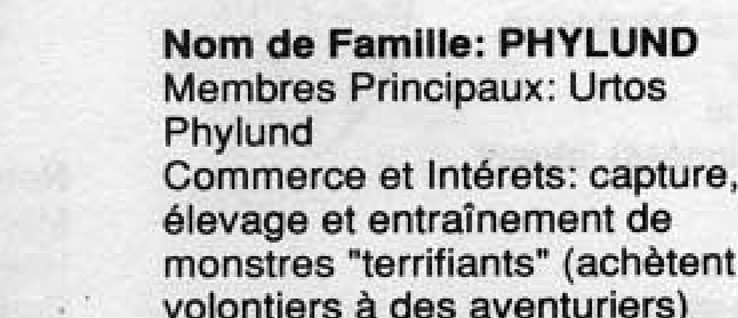
Nom de Famille: MONGANT
Membres Principaux: Jhassin Mongant
Commerce et Intérets: combat mercenaire, équipement militaire
Armoiries: fond: orangé
flammes: écarlate
chaine: argent

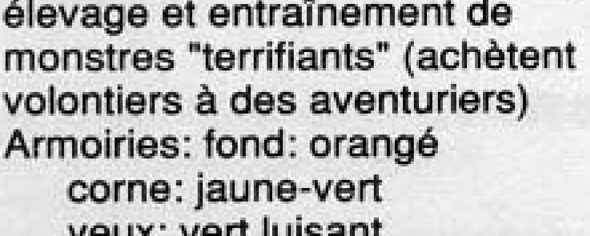
Nom de Famille: NANDAR
Membres Principaux: Raelrun Nandar
Commerce et Intérets: construction de maisons et de ponts
Armoiries: fond: bleu ciel
pont: gris
étoile: argent
lance: noir (hampe), argent (fer), bleu roi (bannière)

Nom de Famille: NESHER
Membres Principaux: Laskar Nesher
Commerce et Intérets: chasse au faucon, bûcheronnage
Armoiries: fond: verre
capuchon à faucon: blanc

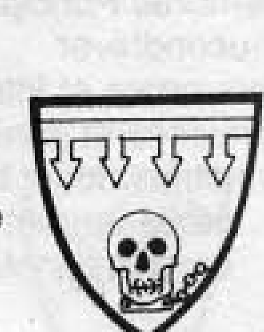
Nom de Famille: PHULL
Membres Principaux: "le Roi Pêcheur" Ulmassus Phull
Commerce et Intérets: pêche
Armoiries: fond: vert
poisson: argent (corps), jaune (oeil)

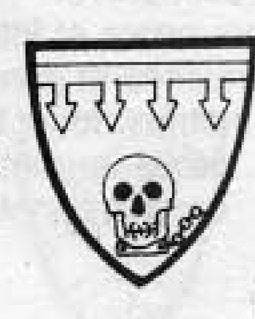
Nom de Famille: PHYLUND
Membres Principaux: Urtos Phylund
Commerce et Intérets: capture, élevage et entraînement de monstres "terrifiants" (achètent volontiers à des aventuriers)
Armoiries: fond: orangé
corne: jaune-vert
yeux: vert luisant
bouche: rouge (lèvres), blanc (crocs)



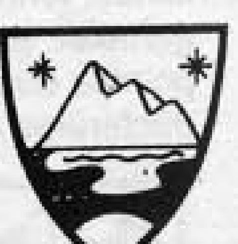


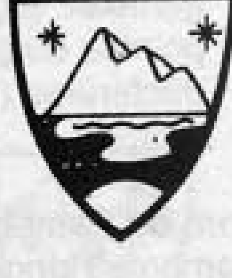
Nom de Famille: PIIRADOST
Membres Principaux: Humbrast Piiradost
Commerce et Intérets: élevage de chevaux et de bétail
Armoiries: fond: rouge
herse: gris
chaine et collier: gris
crâne: noir et blanc





Nom de Famille: ROCMYR
Membres Principaux: Japhyl Rocmyr "l'Aigle"
Commerce et Intérets: prêt sur gages, exploitations agricoles
Armoiries: fond: pourpre
étoiles: argent
rocher: or (avant), argent (deuxième plan)
eau: argent
terre: noire
pointe inférieure de l'écu: or (soleil levant)



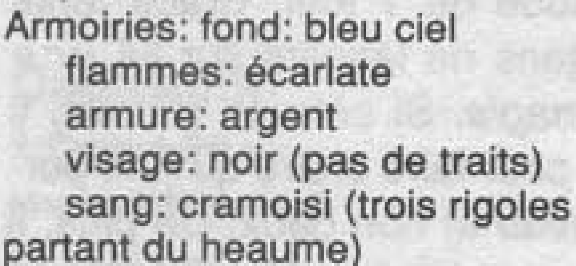




Nom de Famille: ROSZNAR
Membres Principaux: Estrip Rosznar "La Jeune Dame Masquée", à cause de son goût pour les costumes pourvus de masques et de sa ressemblance avec la célèbre Lhestyn "La Dame Masquée"
Commerce et Intérets: exploitations agricoles et vinicoles
Armoiries: fond: bleu roi
faucon: blanc

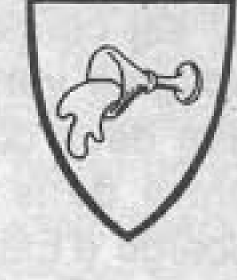


Nom de Famille: RULDEGOST
Membres Principaux: Dethnar Ruldegost; c'est une "famille paisible et respectable" (devise démentie par ses actes)
Commerce et Intérets: banque, combat mercenaire, chasse au trésor, caravanes
Armoiries: fond: bleu ciel
flammes: écarlate
armure: argent
visage: noir (pas de traits)
sang: cramoisi (trois rigoles partant du heaume)



Nom de Famille: SILMERHELVE
Membres Principaux: Laerlos Silmerhelve
Commerce et Intérets: gardiennage, entraînement guerrier, prosélytisme
Armoiries: fond: vert
lignes: argent
torse: rose
lance: brun
heaume, épée et bouclier: or

Nom de Famille: SNOME
Membres Principaux: Arrabar Snome
Commerce et Intérets: importation de liqueur et de bière
Armoiries: fond: écarlate
coupe: or
vin: pourpre



Nom de Famille: SULTLUE
Membres Principaux: Asbrior Sultlue "le Serpent" (cette famille entretient des haines farouches; certains de ses membres ne sont peut-être pas sains d'esprit)
Commerce et Intérets: combat mercenaire, élevage de chevaux et commerce
Armoiries: fond: bleu roi
serpent: vert (corps), jaune (yeux, crocs), rouge (bouche)

Nom de Famille: TALMOST
Membres Principaux: Hyara Talmost 'la Matriarche"
Commerce et Intérets: textiles, vêtements à la mode, fourrures
Armoiries: fond: bleu ciel
château: gris
torche: or
flamme: orangé



Nom de Famille: TARM
Membres Principaux: Thentivil Tarm
Commerce et Intérets: caravanes, entraînement et élevage de chevaux
Armoiries: fond: rouge
bande: blanc
trompette, bougeoir et fouet: or (y compris lanière et flamme)



Nom de Famille: TCHAZZAM
Membres Principaux: Ulboth Tchazzam
Commerce et Intérets: tir à l'arc, chasse, fabrication d'arcs et de flèches
Armoiries: fond: bleu roi
lune: blanc
flèche: argent

Nom de Famille: TESPRE
Membres Principaux: Armult Tespre
Commerce et Intérets: gardiennage, adresse au combat
Armoiries: fond: bleu roi
bandes (deux): rouge
feux follets (deux): blanc

Nom de Famille: THANN
Membres Principaux: Rhammas Thann (clan riche, prudent et paisible)
Commerce et Intérets: (autrefois esclavage), exploitation agricole, commerce maritime
Armoiries: fond: vert
cheval: blanc (corps), brun (oeil)
corbeau: noir (corps), jaune (oeil)

Nom de Famille: THONGOLOR
Membres Principaux: Bilaéros Thongolor
Commerce et Intérets: Calligraphie, enluminures, imprimerie
Armoiries: fond: bleu roi
motif: argent

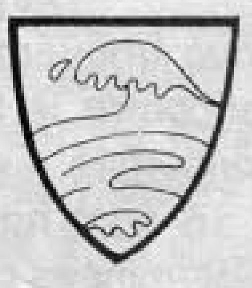
Nom de Famille: THORP
Membres Principaux: Bulmyr Thorp
Commerce et Intérets: caravanes, combat mercenaire
Armoiries: fond: or
masse: gris

Nom de Famille: ULBRINTRE
Membres Principaux: Nomus Ulbrintre
Commerce et Intérets: commerce maritime, constructions navales
Armoiries: fond: blanc
vagues: vert
coque: brun
voile: bleu clair (coeur rouge)
pavillon: rouge, noir (mât)

Nom de Famille: URMBRUSK
Membres Principaux: Halam Urmbrusk
Commerce et Intérets: exploitations agricoles, prêt sur gages
Armoiries: fond: vert
épée: bleu (lame), or (garde), noir (pommeau)
sang: cramoisi
monstre: brun (corps), blanc (crocs), pourpre (gueule)

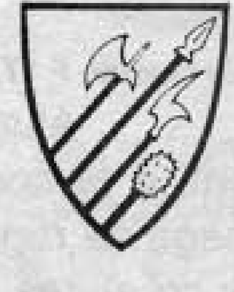


Nom de Famille: VAGUARGENT
Membres Principaux: Bleskos Vaguargent
Commerce et Intérets: commerce maritime
Armoiries: fond: rouge (ciel)
vagues: bleu roi
embruns): argent (une boucle en bas, une boucle et une goutte en haut)

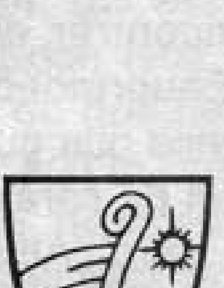




Nom de Famille: VERGE-FOUDRE
Membres Principaux: Baérom Vergefoudre
Commerce et Intérets: commerce maritime, constructions navales
Armoiries: fond: rouge
armes: argent (lames), noir (hampes)



Nom de Famille: ZULPAIR
Membres Principaux: Olomar Zulpair
Commerce et Intérets: commerce maritime
Armoiries: fond: pourpre
proue: or
étoirle: argent
embruns: blanc
vagues: bleu marine

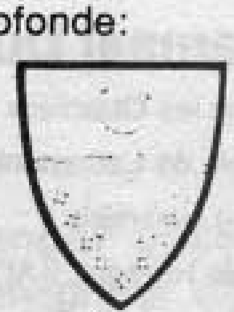




Nom de Famille: ZUN
Membres Principaux: Lungar Zun
Commerce et Intérets: élevage de bétail, combat mercenaire
Armoiries: fond: brun
aiguillon et griffe: vert métallique (tous deux pourvus d'étincelles argentées)



Voici les Armes de la Cité d'Eauprofonde:
fond: bleu roi (ciel)
bordure: argent
croissants de lune (dont un reflet distordu): argent
eau: bleu marine
horizon: pourpre
neuf étoiles: argent



Voici les Armes des Seigneurs d'Eauprofonde:
fond: blanc
bordure: argent
torche: bleu métallique
flamme: argent



Chapitre 7

PERSONNAGES NON-JOUEURS SELECTIONNES D'EAUPROFONDE

Les personnages décrits ci-dessous peuvent être utilisés par le MD pour les interactions avec les PJs, mais ils ne doivent pas servir de personnages-joueurs. Il ne s'agit certes pas d'une liste exhaustive des personnages importants de la cité, mais simplement de quelques individus pouvant servir de Maîtres, de sources d'informations, d'adversaires potentiels et de "couleur locale" pour les PJs explorant Eauprofonde. Les PNJs décrits en d'autres chapitres de ce volume n'ont pas été reportés dans celui-ci.

Dans les paragraphes qui suivent, vous trouverez le quartier de la ville où on rencontre le plus souvent les personnages concernés. Les caractéristiques supérieures à 16 sont notées. Les autres peuvent être déterminées par le MD.

Aluar Zendos

Quartier Marchand

Ranger niveau 4

CB Mailikki

Mâle Humain F 17, CON 17

Aluar est un homme paisible, prudent, à la constitution solide, possédant un visage de rapace et une haine farouche pour les créatures maléfiques. On peut souvent le rencontrer dans les auberges et tavernes d'Eauprofonde, où il loue ses services en temps que guide (pour 1 pa/jour) ou que gardien de caravane pour tout convoi traversant le Nord. Aluar poussera vers l'est jusqu'à Port-Ponant, au nord jusqu'aux montagnes et au sud jusqu'aux cités de l'Amn. Il apprécie un bon combat, bien qu'il ne puisse accepter la compagnie d'aventuriers qui abattent des animaux pour le plaisir ou coupent des arbres, brûlent des buissons sans raison. Il servira volontiers de maître à d'autres rangers (son désir le plus cher est de trouver une arme magique qu'il pourrait manier durant les combats). Aluar est incapable de rester en place. Il ne sait pas quoi faire de sa vie. Il sent cependant qu'Eauprofonde - une cité dans laquelle il revient régulièrement - est très importante et qu'elle jouera un rôle dans son destin.

Bamaal Dunster

Tous les Quartiers

Clerc de Lathandre niveau 3

NB Lathandre

Mâle Humain, SAG 17

Bamaal est un un homme de petite taille, un peu gras, au tempérament jovial, qui apprécie l'humour noir, les fêtes et la compagnie. On le trouve souvent dans les tavernes ou les fêtes. Sa capacité d'absorption d'alcool est considérable, aussi - bien qu'il puisse devenir un peu éteint à la fin d'une soirée, il n'en reste pas moins debout et attentif. Bamaal exaspère le clergé du temple de Lathandre à Eauprofonde à cause de sa conduite dépravée - et de son manque de honte - mais il est à sa manière un fidèle dévôt de son Dieu, aidant sans cesse les gens à cultiver des fleurs ou prêtant à de jeunes amants les clefs de sa chambre d'auberge, donnant naissance à des plans, des associations ou des affaires incessants ou aidant d'autres personnes à en créer. Il gagne l'argent qui lui est nécessaire à mener sa vie en soignant et en aidant d'autre personnes à l'aide de sa magie divinement acquise. Lathandre semble approuver sa conduite car ses prières sont toujours exaucées par des sorts. Bamaal ne quittera jamais la cité pour partir à l'aventure mais il sera heureux de se lever en plein milieu de la nuit pour soigner un aventurier blessé.

Blazidon N'a-qu'un-Oeil

Place des Vierges (jour), Entrailles de la Terre (nuit). Quartier marchand. Quartier des Docks.

Guerrier niveau 4

CN Tempus

Mâle Humain, F 16

La nuit, Blazidon fait la tournée des auberges et des tavernes de la cité, se liant avec les nouveaux arrivants sans le sou qui pourraient accepter de louer leurs services en tant que gardes du corps. Le jour, ce vieux guerrier grisonnant, désormais retiré, mais toujours armé jusqu'aux dents et fort dangereux, peut être trouvé sur la Place des Vierges. La plupart des maîtres de caravanes savent où le contacter. Contre une pièce de cuivre par homme engagé, Blazidon contactera des gardes pour le compte de son client. Il les mettra en contact dans une petite chambre située près du bar de la taverne des Entrailles de la Terre (198, Rues des Escargots et Simples, Quartier des Marchands). A l'insu de la plupart des Eauprofondais, l'endroit lui appartient. Il couche généralement dans son grenier poussiéreux. Blazidon connait bien les auberges et tavernes d'Eauprofonde, ainsi que l'ensemble de la cité, au sud du Bazar.

Brace Ulmemur

Tavernes et près des portes de la cité, tous les quartiers

Guerrier niveau 4

CN Tymora

Mâle Humain, F 17

Brace est un homme au visage dur, adipeux, qui fut autrefois membre de deux éphémères groupes d'aventuriers: les Hommes du Couteau et la Compagnie de la Main Noire. Tous deux ont été décimés par des monstres tandis qu'ils exploraient des ruines dans le Nord. Brace hésite à organiser de nouvelles aventures et refuse même de parler de ses anciennes pérégrinations (comme de préciser l'emplacement desdites ruines). Il acceptera par contre toujours de se joindre à une bande d'aventuriers (il se bat à l'épée large, à la hache d'armes et à la dague) contre 1 pa par jour, ses repas et un bonu de 5 po si le groupe découvre un trésor substanciel. Brace n'est pas cupide et ne tentera pas de garder le trésor pour lui-même. Le groupe qui l'engagera pourra compter sur lui à condition de ne pas le laisser à une mort apparemment certaine (dans ce cas, il suivra les aventuriers et les abattra un par un). Il possède deux objets magiques: un *anneau de régénération* (standard) - qu'il dissimule sous un bandage couvrant trois doigts ainsi que le dos de sa main "brisée" - et un *anneau d'ESP* - permet d'espionner les pensées superficielles d'une créature comme à l'aide du sort de magicien de niveau 2, pendant 2 rounds (ou 2 fois 1 round) au sein d'une même période de 1 tour. Brace tente d'éviter que les gens ne lancent sur lui *une détection de la magie.* Si cela se produit, il joindra les mains pour faire croire qu'il ne porte qu'un seul anneau et non deux. De plus, il n'utilisera jamais sa main bandée. S'il trouve - ou si on lui donne - un trésor important, il en offrira une bonne partie au temple de Tymora.

Coril

Tous les quartiers

Magicien de niveau 2

CB Mystra

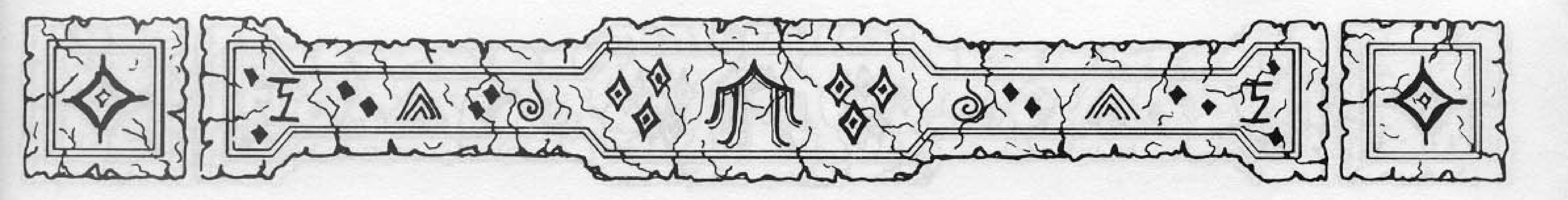
"Mâle" Humain (voir ci-dessous), IN 18, DEX 18

Ce jeune homme apparemment très beau porte toujours des robes noires et un livre coincé sous le bras. Celui-ci n'est en fait qu'un paquet de feuilles volantes sur lesquelles il écrit des poèmes (excécrables: le MD est cordialement invité à en improviser quelques vers de temps à autres) coincé entre deux couvertures. Coril peut être rencontré dans n'importe quelle taverne ou auberge d'Eauprofonde, car il aime s'y installer dans un coin pour observer les gens. Il accepte de lancer des sorts contre rétribution, d'en échanger contre des objets magiques ou d'autres sorts (utiles) qu'il ne possède pas, ainsi que de servir de maître à d'autres magiciens.

Coril connait les tours et sorts suivants:

Tours: *nettoyage, coloration, humidification, rafraîchissement, nouage, réchauffement/emmêlement, dénouage/distraction, dissimulation, présentation/ricanement, clignement, baillement/lumière bleue, doigt de feu, bouffée de fumée, déblocage/pas, gémissement, sifflement.*

Sorts: *armure, compréhension des langues, lumières dansantes, détection de la magie, blocage de passage, projectile magique, rafistolage, lecture de la magie, bouclier, poigne électrique, serviteur invisible.*



Coril est en fait une femme, agente des Ménestrels, au sujet desquels elle ne connait (délibérément) rien d'utile. Une fois par mois, elle rencontre le barde Shalar Simgulphin (voir ce nom) dans une taverne, quelque part à Eauprofonde. Elle lui parle des gens qu'elle a vus. En retour, il lui donne plusieurs missions d'observation pour le mois à venir et lui donne 50 po pour régler ses frais. Coril ne possède aucun objet magique. Ses livres de sorts sont dissimulés dans une cavité située derrière une pierre descellée dans un minaret, sur le toît du Hall des Marins (sa dextérité et sa capacité d'escalade lui permettent de l'atteindre aisément sous le couvert de la nuit). Coril est la fille illégitime d'un cavalier de Baldur, Sarraver, qui ignore où elle se trouve actuellement.

Dagasumn

? (Contact: 24)

Magicien de niveau 3

LN Mystra

Mâle Humain, IN 17

Mage aventureux pouvant être contacté par l'intermédiaire du personnel de la Taverne de la Pierre Elfique (Rue de l'Epée, Quartier du Château), Dragasumn est né à Port-Dder. Il a été brièvement l'élève de Malchor Harpell (voir ce nom) dans la Tour du Crépuscule, près de Padhiver. Dagasumn est vite venu chercher fortune à Eauprofonde, lançant des sorts et entraînant des magiciens de plus bas niveau. Il étudie (et met en application) toujours sans passion le moyen de s'emparer de connaissances magiques et d'or avec un minimum de risques. Il engage des gardes du corps pour les rencontres avec ses nombreux clients potentiels. Jamais il ne part en aventures s'il peut rester en ville et lancer des sorts (notamment *identification, détection du mal, localisation d'objets* et *force*) dans l'environnement relativement sûr de la Cité des Morts (aux bons endroits, entre les patrouilles de gardes), pour le compte d'aventuriers lui apportant de l'or. Dagasumn respectera à la lettre ses engagements mais il n'est loyal qu'envers lui-même.

Duromil "Sans-Peur"

Tous les Quartiers (auberges et tavernes)

Voleur niveau 6

CN Mask

Mâle humain, F 16, DEX 18

Ce voleur discret est spécialisé dans le vol de petits objets de grande valeur (gemmes, objets magiques, livres de sorts, etc.) aux visiteurs. Il fréquente auberges et tavernes en se faisant passer pour un guerrier, se faisant même engager par l'intermédiaire de Blazidon lorsqu'il manque vraiment d'argent. Duromil porte une armure de cuir (il prétendra être trop pauvre pour s'en acheter une meilleure) et manie une épée large, une épée longue et une dague. Il ne déteste pas accompagner parfois un groupe en aventure pour tenter de se faire un peu d'argent sur leur dos (mais il essaiera toujours de dissimuler sa qualité de voleur, et même son manque de loyauté. Frapper dans le dos ou fouiller les poches dans le noir pendant que les aventuriers sont occupés par des monstres, puis "apparaître" en semblant aussi ennuyé que tout le monde est l'une de ses tactiques favorites: Duromil est assez intelligent pour ne pas agir ainsi lorsqu'il se sent suspecté). Il a accompagné de nombreux groupes et ni ceux-ci, ni les Eauprofondais n'ont jamais soupçonné sa nature: voilà qui témoigne de sa grande habileté. Duromil n'est ni cruel ni excessivement nerveux, bien qu'il s'attende toujours au pire.

Elaith Craulnobur "le Serpent"

Tous les quartiers (tavernes, boîtes de nuit, salles de banquets)

Guerrier niveau 6/Magicien niveau 7

NM, Erévan Ilésére

Mâle elfique, F 17, IN 16, DEX 17, CHA 17

Ce voyou de belle allure, au charisme indéniable et à la langue bien pendue est un aventurier impitoyable de la race des Elfes de Lune: grand, maigre, cheveux d'argent, yeux ambrés, voix mélodieuse. Il semble toujours porter un regard ironique sur son environnement mais est aussi dangereux que l'animal dont il porte le nom. Elaith est le dernier survivant de la fameuse Compagnie de la Griffe, ainsi que des Trois Lames dont on parle fort dans les tavernes. Il a obtenu son surnom a cause de sa vivacité dans les combats et de son cruel sens de l'humour. Certains Eauprofondais pensent (justement) qu'il a trahi ou abattu une partie de ses anciens compagnons. Tous disent qu'il possède de grosses sommes d'argent et qu'il en cherche plus encore. Elaith organise souvent de nouvelles compagnies d'aventuriers dans les tavernes d'Eauprofonde, afin d'explorer tel ou tel souterrain ou ruine du Nord, bien que les mercenaires expérimentés prétendent que le Serpent ne cherche que de la chair à catapulte, des gaillards musclés destinés à périr pour son compte en détectant les pièges et en combattant des monstres, tandis qu'il s'enrichit. En vérité, il possède de nombreuses propriétés à Eauprofonde. Une cave contient un coffre-fort - gardé par une gargouille (ou autre monstre volant redoutable) - contenant plusieurs bâtonnets magiques, ainsi que des coffrets de gemmes, pour une valeur dépassant 90.000 po. Les seuls objets magiques qu'il transporte sur lui sont *une potion de supra-guérison et un anneau de bélier (ring of the ram, UA)*. Il se bat avec un sabre, des dagues (qu'il lance très bien; il en a une dans chaque botte et une à la ceinture) et une hachette. Il sait également utiliser la lance de fantassin et les fléchettes. On sait qu'Elaith utilise une *Mémorisation de Rary* pour mémoriser plus d'*éclairs* et de *boules de feu* qu'il ne le pourrait ordinairement. Il s'attend toujours à avoir des ennuis aussi n'est-il jamais surpris, même par la trahison.

Célèbre chez les elfes du Nord (qui le détestent et le craignent, bien que certains envient son succès et son indépendance à une époque ou les elfes de Féérune déclinent), Elaith profite du fait que les visiteurs à Eauprofonde ne s'attendent pas à ce qu'un elfe soit maléfique.

Filiare

168 (presque toujours)

Guerrier niveau 3

LN Tempus

Mâle Humain

Propriétaire et barman de l'auberge de la Dague Sanglante (la Haute Route, Quartier marchand), Filiare est un ancien mercenaire jovial, d'âge moyen, qui est le plus sérieux concurrent de Blazidon (voir ce nom) en matière d'enrôlement de guerriers. Son auberge est le débit de boisson et l'hôtel préféré de ceux-ci, aussi de nombreux employeurs viennent-il y chercher leur bonheur. La Compagnie des Aventuriers Cinglés vivait ici avant de construire sa propre placeforte - désormais détruite. Filiare est un hôte plein de considération. Il possède un stock d'armes et de pièces d'équipement diverses, lui ayant été données par des aventuriers n'ayant pas de quoi payer leur note ou n'étant jamais revenus chercher leurs affaires, qu'il peut vendre aux clients en ayant besoin. Il lui arrive même de faire une remise de quelques pièces de cuivre par rapport au *Manuel des Joueurs* si les aventuriers semblent dans une passe difficile.

Flambos Maîtrehache

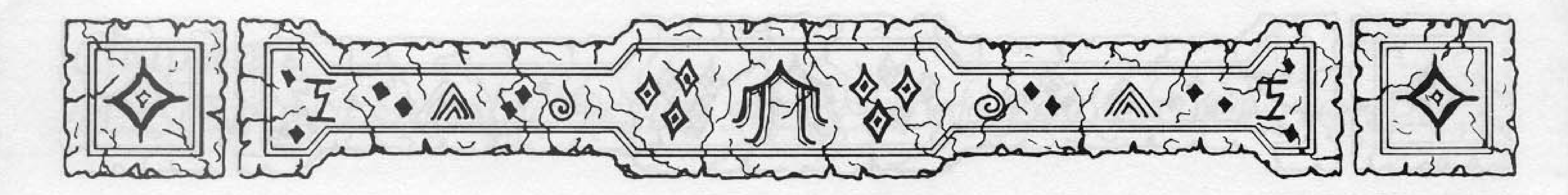
Tous les quartiers (auberges et tavernes)

Ranger niveau 3

NB Mailikki

Mâle Humain, F 17, S 16

Flambos est un ranger basé à Eauprofonde (où on peut le rencontrer dans n'importe quelle auberge ou taverne, splendide ou minable) qui parcourt les Hautes Landes armé d'une épée longue, d'un arc long et de la hache d'armes qui lui a valu son surnom. Il combat les créatures maléfiques qui vivent là jusqu'à ce qu'il doive retourner en ville pour se soigner ou se réapprovisionner. Il accompagnera avec plaisir les aventuriers d'alignement bon qui ont besoin d'un



guide ou d'une épée supplémentaire, exigeant 1 pa/jour (et une part de tout trésor gagné). Une bonne partie de ses gains finira dans le sanctuaire de Mailikki à Eauprofonde, pour les Oeuvres de la Dame. Des sommes plus faibles paient les soins et ses dépenses journalières. Flambos mène une vie simple.

Gaundos

? (contact: 213)

Illusionniste niveau 5

CN, Leira

Mâle Humain, IN 17, DEX 17

Ce mystérieux illusionniste d'Eauprofonde prend soin de ne laisser découvrir à personne sa véritable adresse et son visage, employant contament un sort de *changement d'apparence.* Il fait de grands détours paranoïaques avant de rentrer chez lui, sans cesser de se retourner, puis change à nouveau d'apparence. Il est possible de le rencontrer au Repos des Epées (la Haute Route, Quartier Sud) en s'adressant au barman, Elgorel, à qui il vient parler un moment tous les soirs. Gaundas a perpétuellement besoin d'argent pour acheter des livres et des composants matériels pour améliorer la maîtrise de son art. Les illusionnistes - du moins ceux qui désirent se faire connaître de Gaundos - semblent rares à Eauprofonde. Il acceptera de lancer des sorts ou de servir de maître à des illusionnistes de plus bas niveau, contre rémunération. Il ne participera jamais à une aventure volontairement, et porte pour se défendre un *collier de projectiles* (4 projectiles à 2d, 2 à 4d, 2 à 6d et 1 à 8d) qu'il utilisera s'il est attaqué ou acculé par quelqu'un.

Helvé Urtrace

Château Eauprofonde ou endroits chauds (voir ci-dessous)

Guerrier niveau 5

LB Tyr

Mâle Humain, F 16, D 16

Helvé est un homme laconique, toujours calme. Doyen Maître d'Armes des Veilleurs d'Eauprofonde, il est responsable de l'achat et de l'entretien des armes utilisées par les officiers Veilleurs, ainsi que d'en tenir un compte précis. Si certaines manquent à l'appel, c'est lui qui mène l'enquête. On dit dans les tavernes qu'il pose des marques sur toutes les armes des Veilleurs, invisibles sauf pour lui, mais c'est un mythe. Helvé entraîne également au maniement des armes les officiers Veilleurs. On dit qu'il maîtrise toutes les techniques de combat de rue ou de taverne et qu'il possède un incroyable talent d'anticipation des mouvements de l'adversaire. Il semble que ce soit exact. Si une bagarre importante se déclenche, ou un feu magique, et qu'une patrouille de Veilleurs appelle des renforts, si de plus ces renforts sonnent à leur tour de la trompe pour en appeler d'autres, Helvé viendra certainement (90%). Il porte une *baguette de châtiment* durant son service. Lorsqu'il est appelé sur les lieux d'un incident, il est souvent accompagné de sa fille, Lassrye, magicienne de niveau 2 - à qui les Seigneurs ont offert un *anneau de retour de sorts* et un *bâtonnet de paralysation* - et par 11-22 (10+1d12) Veilleurs supplémentaires.

Hest Sciprar

168, ou dans les rues

Guerrier niveau 4

NB Tymora

Mâle Humain, F 17, I 17, CON 16

Hest est un mercenaire aventureux aimant s'amuser, accomplir des exploits héroïques et avoir des liaisons galantes. il est tout à fait d'accord pour partir en aventures - contre 2 pa/jour - ou aller porter secours à un autre groupe pour la moitié de cette somme. Il demeure à l'Auberge de la Dague Sanglante, où il peut être rapidement contacté grâce à Filiare. Hest Sciprar demande une part égale de tous les trésors considérables découverts avec son aide - en argent, non point en magie, afin de faire des offrandes au temple de Tymora, de payer son loyer et d'offrir quelques tournées aux habitués de la Dague Sanglante. Son rêve est de secourir un jour une dame très belle qu'il pourrait épouser en devenant noble du même coup. Note du MD: ajouter +3 à tous les tirages de jets de protection de Hest: il semble réellement protégé de Tymora.

Hlam

Mont Eauprofonde (voir ci-dessous)

Moine niveau 7

LB Tyr

Mâle Humain, F 17, S 16, D 17

Hlam a tenté (et échoué) par deux fois de devenir le Maître Blanc des Dragons. Il a été vaincu par Iltmul de la Citadelle des Brumes, puis par le successeur de celui-ci, Dumal Erard, de la Compagnie des Aventuriers Cinglés. Il considère que c'était un avertissement de Tyr, montrant qu'il n'était pas prêt à atteindre ce niveau. Patient, il médite et s'entraîne, solitaire, dans une petite caverne, sur la face orientale du mont Eauprofonde. Les Gardes et les Veilleurs connaissent sa présence mais ne le dérangent pas. Ils ont même reçu l'ordre de Piergeiron de déposer de la nourriture tous les matins, à l'entrée de la caverne. Hlam considère qu'entraîner des moines de plus bas niveau fait partie de son service, mais juge que partir en aventure avec des compagnons (plutôt que seul) est un confort frivole. Il demande à ses élèves de faire des offrandes à Tyr, au sanctuaire de Padhiver ou ailleurs.

Ilph (véritable nom: Myturkh Longuepipe)

Tous les quartiers (voir ci-dessous)

Voleur-Acrobate niveau 7

CN Brandobaris

Mâle petite-gens, F 15, DEX 17

Ilph parle peu, demeure au sein des sombres tavernes du quartier des Docks pendant la journée, et erre sur les toîts de la cité dès la nuit tombée, cherchant des biens non-gardés au sein de jardins ou de cours intérieures. Bien qu'ils l'aient souvent aperçu en train de courir au sommet de la muraille d'une villa, bien au-dessus d'eux, enveloppé dans son capuchon et dans le silence, les Veilleurs ne l'ont jamais attrapé. Ilph ne désire pas prendre d'élève. Si on le rencontre pendant la journée, il prétendra être un simple garçon de ferme venu de Corm Orp pour voir la grande cité. Si on tente de le contacter la nuit, sur les toîts, il attaquera immédiatement puis s'enfuira. Il ne lui répugne pas de voler les aventuriers. Il cache son butin dans un bloc de pierre creusé sur le toît du Palais lui-même.

Ce toît n'est que peu gardé car il est considéré comme trop difficile à atteindre et à escalader. Toutes ses ouvertures sont surveillées de l'intérieur mais si l'on peut grimper sans se faire voir (Ilph vient toujours de nuit) du côté du Mont Eauprofonde, il est probable que l'on puisse passer inaperçu. Ilph ne tente jamais de rentrer dans le Palais ce qui évite de se frotter aux Gardes. Les PJs qui tentent de suivre Ilph dans ce décor découvriront sans nul doute les joies qu'offre le toît du Palais: tuiles en pente, graissées, corniches hérissées de pointes, fils tendus, pierres s'effondrant, alarmes activées par des pièges et arbalètes automatiques.

Janszobur

Rues (voir ci-dessous)

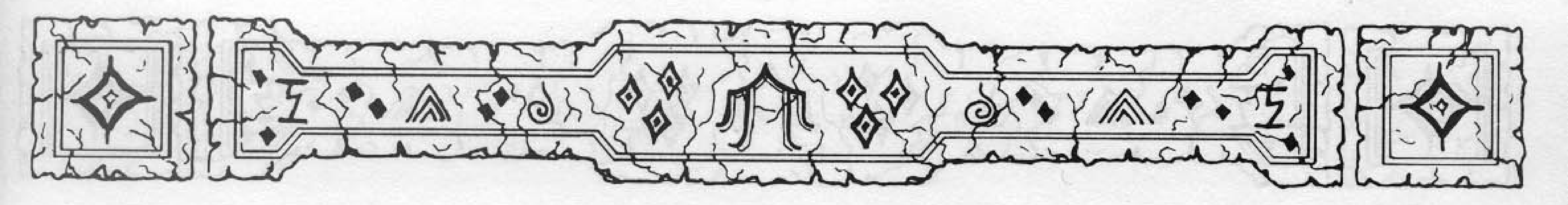
Barbare niveau 4

NB "le Poing" (Tempus)

Mâle Humain F 17, D 16, CON 18 (IN 5, SA 4)

Jaszobur est originaire des Nomades Chats des Neiges, qui habitent les montagnes de l'extrême nord, combattant rémorhaz et orques avec férocité. Ils sont peu nombreux, très forts, et adorent une incarnation de Tempus qu'ils nomment "le Poing".

Une fois dans sa vie, chaque homme des Chats des Neiges doit entreprendre une quête, rendre un service au Poing, accomplir un acte grandiose pour le bien de la tribu. Les devins de la tribu de Janszobur lui ont confié comme tâche de ramener une



princesse-guerrière venue de la Grande Cité des hommes, dans le lointain sud, près de la côte, une reine combattante qui mènerait son peuple à la grandeur. Janszobur est donc venu à Eauprofonde, fasciné par la foule, les coutumes étranges et les richesses. Il cherche toujours activement sa reine guerrière, bien qu'il ne lui reste plus guère de tavernes à explorer. Tous les Veilleurs d'Eauprofonde le connaissent, à cause de son habitude de boire tous les soirs et de déclencher quelques bagarres avant de sortir dans la rue en chantant des chansons paillardes et en regardant par toutes les fenêtres dans l'espoir de trouver la Princesse. Janszobur préfère se battre à mains nues plutôt que de tirer l'épée. Les aventuriers malchanceux qui croiseront son chemin risquent le même sort que celui qui frappe la plupart du temps les Veilleurs (leurs rapports contiennent généralement la phrase: ".-..quand j'ai repris connaissance, je...").

Kappiyan Flurmastyr

218, Rarement ailleurs

Magicien niveau 11

NB Mystra

Mâle Humain, IN 18, CHA 16

Ce magicien distingué, grand, maigre, doté d'une barbe blanche, vit seul dans une maison de la Place Anchoret (Quartier Sud) où il fait des recherches apparemment constantes - lorsqu'il ne fabrique pas des potions. Il vend les secondes pour pouvoir financer les premières; Le MD doit déterminer ce qu'il a en stock et appliquer les prix du *Guide du Maître.* Kappiyan ne tient pas un magasin de potions, comme il le confiera volontiers si des PJs viennent le voir trop souvent. Il possède un homoncule et d'autres créatures gardiennes dans sa maison. La sévérité de ses défenses est laissée à l'appréciation du MD. Les PJs décidant de le voler peuvent s'attendre à laisser plusieurs des leurs sur le carreau.

Loène

13 et tous les quartiers

Guerrière niveau 8

CB Tymora

Femme Humaine, F 16, D 17, CH 16

Désormais formidable guerrière et riche propriétaire, Loène était autrefois une "fille de joie" pourchassée par Minark "le Bourreau au sel". Elle a été secourue par la célèbre compagnie des Aventuriers Cinglés. Devenant l'assistante de Nain Sifflaigu (voir ce nom), elle le défendit avec efficacité lorsqu'il fut attaqué dans la rue et se vit offrir en récompense une place dans la compagnie. Son habileté augmenta à une vitesse stupéfiante. Lors de la dissolution du groupe, elle demeura à Eauprofonde, joueuse et aventurière de fortune, devenant un temps la maîtresse de Mirt "le Prêteur". Loène ne joue plus, est toujours amie avec Mirt et continue d'entraîner des guerriers et de partir en aventure pour 2 po/jour et une part égale du trésor. Elle n'a pas réellement besoin d'argent et refusera toute tâche qui lui semblera téméraire, frivole ou de nature à causer des troubles. Elle porte un *anneau d'accumulation de sorts* pendant ses aventures. Khelben, Malchor ou Nain le lui rempliront avec plaisir. Plein, il contient les sorts de *dissipation de la Magie, vol, envoi* (qu'elle utilisera pour appeler Nain si sa vie est en danger) et *mur de force.* Elle possède une *dague +1* mais aucune autre arme magique (on pense qu'elle en a dissimulé quelques unes dans les murs d'un des bâtiments qui lui appartiennent). La maison de Loène se trouve sur la Voie Eauprofonde, le dos à la Rue des Gemmes, dans le Quartier du Château.

Maaril

63 ou dans les fêtes (voir ci-dessous)

Magicien niveau 13

NM Mystra

Mâle Humain, IN 18, DEX 17, CHA 17

Magicien aux yeux sombres, aux traits réguliers et à la barbe noire bouclée, parant son menton, Maaril aime porter des robes vert-sombre ou pourpres et paraître aux fêtes privées du Palais ou des nobles. Il demeure le reste du temps dans la Tour du Dragon (ainsi nommée parce que son sommet est sculpté en forme de tête de dragon; la fumée des cheminées s'échappe étrangement par les narines et la bouche), se trouvant à l'ouest de la Rue du Dauphin Chantant, Quartier maritime. Maaril porte toujours une *amulette d'immunité à la détection* et un *anneau de rayons X.* Il ne se déplace jamais sans son *bâton de puissance.* Maaril travaille sur l'ouverture de *seuils* vers un autre plan et le contrôle des créatures en étant natives. Il est attentif aux signes ou rumeurs de nouvelles magies dans la Cité. Les autres mages le considèrent comme un excentrique mais ne réalisent pas sa nature maléfique (Khelben la soupçonne mais les gardiens visibles de Maaril ne sont pas des créatures vivantes, mais des constructions enchantées qui peuvent rester inanimées quand il y a des invités). Maaril tentera de voler (grâce à des golems d'argile et à des gargouilles, la nuit) tous les objets magiques que les PJs exiberont dans la Cité. S'ils se rebellent, ils se rendront compte que Maaril deviendra un ennemi calme, patient, tirant les ficelles en coulisses et engageant sans cesse de nouveaux spadassins pour les abattre;

Madeiron Brisepierre

Palais (ou en compagnie de Piergeiron)

Paladin niveau 9

LB Tyr

Mâle humain, F 1872 CON 16, CHA 17

Madeiron est le champion de Piergeiron. Il garde la personne de celui-ci dans le palais et hors de la cité. Il répond à tous les défis lancés au Seigneur à l'aide de sa propre épée, ou de sa hache. Cette dernière est une *hache d'armes +3* qui irradie une *lumière continue* blanche et très puissante. Elle a été donnée à Madeiron par un Grand Prêtre de Tyr, il y a bien longtemps, dans les pays de la Mer Intérieure. On l'appelle "la Hache du Feu Divin". Madeiron possède la taille incroyable de 2 m 30. En service, il porte une armure de plates complète bleue, polie (ce qu'on appelle dans les royaumes un "Habit de Plates") et offre un spectacle impressionant. Madeiron manie également une barre de fer longue de 4 m (à traîter comme un bâton dont les dégâts seraient triplés) lorsqu'il doit "contrôler une foule" ou affronter de nombreux ennemis de petite taille, comme des kobolds ou des gobelins. Madeiron est totalement imperméable à la peur, mais guère intelligent. Sa persévérance en fait cependant un ennemi redoutable.

Malchor Harpell

A Eauprofonde: dans les rues ou la Tour de Bâton Noir (rarement en ville)

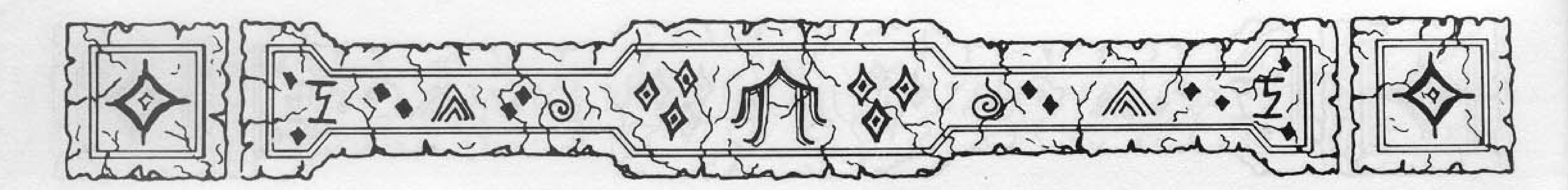
Magicien niveau 18

NB Mystra, Dénéir

Mâle humain, IN 18

Malchor était un membre inscrit de la Compagnie des Aventuriers Cinglés, en compagnie de laquelle il a connu une carrière longue et active (plus longtemps que la plupart de ses membres). Lors de la dissolution du groupe, Malchor est allé vivre en compagnie de Khelben "Bâton Noir" Arunsol, à Eauprofonde, et lui a volontairement servi d'assistant, notamment au cours d'aventures sur d'autres plans, puis en favorisant certains des plans des Ménestrels. Malchor a agi ainsi pour gagner l'expérience et les pouvoirs qu'il estimait nécessaires à sa survie en solitaire dans le Nord.

Après avoir achevé la fabrication d'un *Bâton de Mage* qu'il préparait depuis quelques années, Malchor a quitté Khelben en bons termes et est retourné à Longueselle, son village natal. Là il a trouvé un endroit sympathique, à une demi-journée de cheval de la ville, au bord des Bois Padhiver, et s'y est bâti une tour. Il s'y est retiré pour étudier et renforcer sa puissance, avec parfois la détente que lui procure l'entraînement de mages de plus faible niveau



(pour un prix conséquent), tels que Dagasumn. Malchor sort désormais rarement de sa Tour du Crépuscule, hormis pour aider les Seigneurs d'Eauprofonde, et notamment son ami Khelben. Il reste en contact étroit avec celui-ci, qu'il aide et sur l'aide duquel il peut compter. On sait que Malchor possède un griffon et au moins un gardien protégeant sa Tour (il possède l'art de créer des gardiens de pierre, des *bâtons de mage*, des *baguettes de projectiles magiques*, des *anneaux de chute de plume*, et des *anneaux de chaleur.* Il travaille actuellement sur certaines potions et elixirs). Peintre, Malchor parle couramment le Commun, l'Elfique, le Djinn et le Drow. Lorsqu'il part en aventure ou qu'il voyage seul, il porte toujours une *cape de rôdeur* (*lurker cloak),* un *anneau de protection +3* ainsi que son *bâton de mage.* On dit qu'il a toujours plusieurs *anneaux de chaleur* ou de *chute de plume* sur lui pour échanger contre des nouvelles magiques, ou une aide ponctuelle, ainsi que pour utilisation personnelle.

Maskar Bâtons

125 (rarement, rues et marchés)

Magicien niveau 21

LN Mystra

Mâle humain, IN 18, SA 16, DE 16

Celui que certains prétendent le plus puissant sorcier indépendant d'Eauprofonde, le vieux chef de la famille noble Bâtons, demeure la plupart du temps enfermé dans sa villa aux tours jumelles, et se tait généralement lorsqu'il est en public. On sait qu'il possède un *bâton de mage* et un *tapis volant,* et qu'il désapprouve l'usage abusif de la magie. Il conseille souvent aux aventuriers d'abandonner tout objet magique s'ils ne sont pas capables de le contrôler - ou d'en faire don à un temple de Mystra. Maskar prend des élèves mais se fait toujours payer sous forme de tâches ou de services difficiles, tels que la restauration à la tombe d'un mage particulier d'un parchemin perdu ou volé, ou la quête d'un composant matériel fort rare, ne se trouvant qu'à l'autre bout de Féérune. En résultat les mages moins puissants recherchent rarement son enseignement.

Mistmyr Iroan

277 (ou dans n'importe quelle taverne proche)

Magicien niveau 9

NB Mystra

Mâle humain, IN 18, DEX 16

Mistmyr est un jeune sorcier assez pauvre, qui ne possède guère d'or et aucun objet magique. Il n'est pas même assez riche pour continuer ses études. Il ne se fera donc pas prier pour lancer des sorts contre monnaie sonnante et trébuchante ou pour prendre des élèves. Il ne vend cependant jamais de sorts, se contente de les échanger contre d'autres (utiles) qu'il ne connait pas, d'un niveau égal ou supérieur, voire contre plusieurs sorts de niveau inférieur. A moins d'y être forcé, il ne partira pas en aventure, même si on lui offre des monceaux de trésors, car il juge le risque trop grand. Mistmyr habite à L'Escalier Branlant (Allée des Tripes, Quartier des Docks) et on l'y trouvera presque à toute heure, à moins qu'il ne soit en train de prendre un maigre repas dans l'une des tavernes voisines.

Mulgor

Palais, Rues (avec escorte)

Clerc niveau 4

LB Tyr

Mâle humain, IN 16, SA 18, CO 18

Mulgor est le collecteur de taxes d'Eauprofonde. C'est un homme poli mais ferme, auquel on n'en conte pas, qui est toujours escorté par des Veilleurs durant son service. les PJs qui tentent d'éviter les taxes apprendront à fort bien le connaître, car il n'oublie jamais ni un nom, ni un visage, ni une dette. Ceux qui quitteront la ville sans acquitter leur dû et qui y reviendront quelques années plus tard se verront confrontés à un Mulgor courtois et patient. Il sert également le clergé de Tyr en officiant à des cérémonies réservées aux paladins et autres fidèles de Tyr, qui se tiennent au Palais - ce qui arrange Piergeiron. Mulgor a ses appartements au Palais.

Myrmith Splendon

170

Guerrier niveau 7

LN Tempus

Mâle humain, F 1804, SA 16

Myrmith est un "capitaine d'armes" (un maître de guerriers professionnel) qui enseigne aux guerriers (et autres) à se servir de certaines armes(au choix du MD, à condition que cela inclue au moins un type d'épée, une arme d'hast et une dague). Myrmith n'est spécialisé dans l'emploi d'aucune arme et tente au contraire d'en maîtriser le plus possible. Ses tarifs sont élevés mais il dispense un enseignement de qualité. Sa maison se trouve dans la Rue du Fuseau (Quartier Marchand) et c'est là qu'il exerce son art. Il est occupé en permanence. Un guerrier souhaitant un entrainement intensif nécessaire à accéder à un niveau supérieur peut se trouver obligé d'attendre une ou deux semaines, à moins d'accepter de payer le double, pour que Myrmith risque de mécontenter (voire de perdre) un autre client en retardant les leçons de celui-ci.

Nain Sifflaigu

73 (rarement, Palais ou rues)

Magicien niveau 13

NB Mystra, Tymora

Mâle humain, IN 18, DE 16

Nain est un ex-membre de la Compagnie des Aventuriers Cinglés. Au cours de sa carrière avec eux, il a été abattu et rappelé à la vie plusieurs fois, tout en s'élevant jusqu'au 15ème niveau d'expérience. Une bataille contre un demi-dieu maléfique (le Fil du Dieu) lui a cependant ôté une bonne partie de ceux-ci. Il a réussi à remonter jusqu'à son niveau actuel avant la dissolution de la compagnie et est devenu l'ami de Khelben et Durnan, des Seigneurs d'Eauprofonde.

Avec sa part du trésor de la Compagnie, Nain a construit sa propre tour (Nainporte) à Eauprofonde, donnant dans la Rue de la Mer et la Voie de Grimwald (Quartier Maritime), ou il vit, joyeusement plongé dans les intrigues qu'il mène en tant que commerçant et agent diplomatique dans le Palais, pour le compte des Seigneurs (c'est à dire qu'il soutient les vues de ceux-ci, tout en passant pour un indépendant, ce qui lui permet d'influencer les autres diplomates et personnages de la Cité). L'inattention de Nain envers ses études et son manque d'aventures (il n'a pas entrepris volontairement d'expédition depuis la dissolution de son groupe) l'ont empêché de monter de niveau. Il lui arrive parfois de souhaiter partir en aventure à nouveau, mais après de nombreuses expéditions passées dans l'ombre de son collègue Malchor Harpell (voir ce nom), il est décidé à ne laisser la place de leader à personne. Nain possède une *dague +1* et une *carafe d'eau infinie,* qu'il porte toujours sur lui (il est très habile dans l'utilisation offensive étrange de la carafe, s'en servant de moyen de propulsion lorsqu'il est en lévitation, ou en tant qu'arme aveuglante, repoussante, voire pour briser du verre, etc.)

Paerro (véritable nom: Taslythor Taraudroche, des Taraudroche des Montagnes Escarpées)

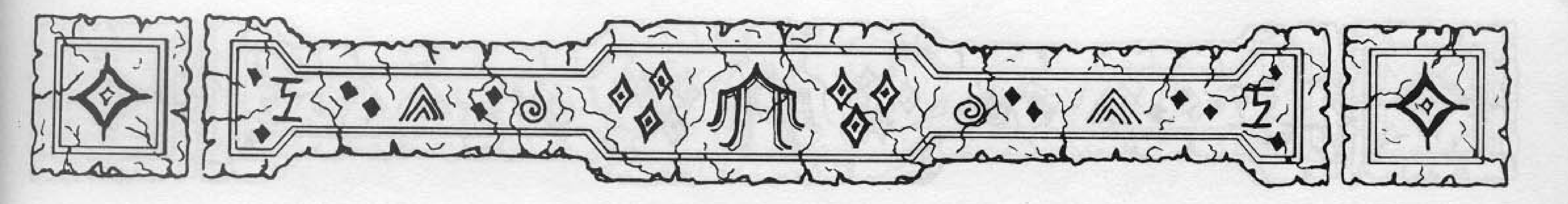
270, 272

Voleur niveau 2

CN, Baervan l'Errant

Mâle gnome, F 16, DE 18

Paerro est arrivé récemment à Eauprofonde, venant des environs de l'Impiltur, à l'est des Royaumes, pour chercher fortune et l'aventure, bien qu'il se soit rendu compte sans plaisir de la loyauté générale de la cité, et de l'efficacité de sa police. Il se demande en fait ce qu'il doit faire, d'autant que son argent commence à se faire rare. Il n'a aucun talent de forgeron et doute de trouver du travail dans d'autres domaines. Dans



les tavernes, il a entendu parler des richesses de Sousmont et des autres complexes souterrains situés sous Eauprofonde mais il n'ose pas y pénétrer seul. Paerro possède une chambre à l'auberge (!) des Lits Chauds (Rue Prespre, Quartier des Docks) et il est possible de l'y trouver, à moins qu'il ne soit en train de boire un verre au Poing Sanglant (taverne, Rue Prespre, Quartier des Docks).

Rhazbos Briderouge

215, Rues et Marchés
Guerrier niveau 6
CB Tempus
Mâle Humain, F 16, IN 16

Rhazbos est un homme jovial et bien bâti qui gagne sa vie en élevant et entraînant des chevaux à Eauprofonde (il est membre de la Guilde des Palefreniers et Maréchaux-Ferrants); Il possède une grande et prospère écurie dans les Rues du Mur et des Caravanes, dans le Quartier Sud. C'est un ancien aventurier mais il est désormais trop occupé pour ce genre d'amusements. Il acceptera de passer deux semaines (au plus) à enseigner son art à des guerriers, à condition que ceux-ci lui offrent suffisament d'argent, y compris les repas, et qu'ils disposent d'un endroit (la cour d'une maison privée, par exemple, ou un entrepôt) où il lui sera possible de demeurer.

Rulathon

Tous les quartiers (voir ci-dessous)
Guerrier niveau 12
LB, Tyr
Mâle humain, F 17, SA 16, CH 16

Rulathon est le Capitaine (commandant ne répondant qu'au Seigneur Piergeiron) des Veilleurs, qu'il représente lors des cérémonies au Palais. Chaque fois qu'un incident important a lieu dans les rues, Rulathon arrive, vêtu d'une armure de plates complète et portant son Epée Rouge *(une épée +4, gardienne)* Il porte une *trompe du Valhalla* loyale bonne, qu'il utilise en cas d'urgence. Le son distinctif de sa trompe d'argent de ceinture attirera l'un au moins des personnages suivants s'ils l'entendent: Piergeiron, Khelben, Mirt, Durnan, Textre, Samméréza. Ceci amènera une réponse rapide d'un ou plusieurs mages, montés sur des animaux volants ou des tapis volants et accompagnés de 5-20 (5d4) Gardes armés pourvus de montures volantes et/ou à pieds, qui arriveront en 4-9 (3+1d6) rounds. Si la situation est très grave, un ou plusieurs membres de ce groupe iront en toute hâte chercher l'aide de mercenaires. Rulathon est un homme juste mais il vaut mieux ne pas attirer sa colère. Il arrètera les mêmes personnes et les emmènera devant un Magistère une dizaine de fois s'il le faut, jusqu'à ce qu'il obtienne une condamnation ou bien que, lassés, les individus concernés ne quittent la cité.

Savengriff

Tous les quartiers
Magicien niveau 17
LB Mystra
Mâle humain, IN 18, SA 16? DE 16

Le moins puissant des magiciens importants de la Compagnie des Aventuriers Cinglés, Savengriff, périt en combattant un spectateur. Sans que la compagnie le sache, Khelben "Bâton Noir" Arunsol, avait recruté Savengriff pour être membre des Ménestrels. Il a récupéré ses restes grâce à une amulette qu'il lui avait confiée. Khelben, Mirt, Durnan, Piergeiron, la Chatte et le barde Shalar Simgulphin, ainsi que plusieurs collègues et apprentis de Khelben ont détruit le monstre et récupéré le cadavre de Savengriff. Des clercs alliés ont rappelé celui-ci à la vie. Devenu le loyal apprenti de Khelben - et, avec le temps, agent des ménestrels et mage accompli - il a créé le *bâtonnet de bannissement*, dont il a fabriqué plus d'une douzaine d'exemplaires. Il en a gardé un pour lui, en a donné un à Khelben, un à Alustriel, Grande Dame de Lunargent, et a distribué les autres à des mages du Nord membres des Ménestrels. On pense qu'il en a mis au moins un en sureté avant de commencer à voyager dans la région d'Eauprofonde, du Nord et dans d'autres plans, au service des Ménestrels. Il est possible de le rencontrer en n'importe quel point au sein de la cité, au-dessus ou en dessous, à n'importe quel moment. Il s'attend toujours au pire et se prépare magiquement en conséquence.

Bâtonnet de Bannissement

Ce bâtonnet n'est utilisable que par les magiciens: il ne peut être rechargé et chaque utilisation (efficace ou non) en draine une charge. Sur mot de commande, un rayon de lumière verte ayant la finesse d'une aiguille sort du bâtonnet jusqu'à une distance maximale de 12 m, pour aller frapper une et une seule créature (laquelle bénéficie d'un jet de protection contre les sorts à -1; la réussite signifie que le rayon l'a manquée). Les créatures frappées sont affectées de la manière suivante:

- Toute créature *invoquée* (venant d'un autre plan) est immédiatement *bannie* et doit retourner chez elle, à moins de réussir un jet de protection à -4. Si elle demeure, elle est cependant *paralysée* pendant 1 round.

- Toute créature invoquée mais venant d'un autre endroit du Plan Matériel Primaire (par des sorts tels que *invocation de monstres, invocation de créatures sylvestres*, etc.) est repoussée. Elle part immédiatement, se déplaçant au maximum de sa vitesse, ne s'arrêtant que pour se défendre si elle est attaquée, et ne revient pas.

- Toute créature hostile possédant 2+2 dés de vie ou moins (notamment familiers ou homoncules) sont affectés comme par un sort de *répulsion* pendant quatre rounds. La cible bénéficie d'un jet de protection contre les bâtons; en cas de succès, la créature ne subit la répulsion que pendant 2 rounds.

- Tout créature hostile possédant plus de 2+2 dés de vie doit lancer un jet de protection contre les bâtons à -4; en cas d'échec, elle est *ralentie* pour 2-5 rounds. Elle n'est sinon pas affectée.

- En dépensant six charges à la fois (ce pouvoir ne fonctionnera pas si moins de six demeurent dans le bâtonnet, lequel ne s'en trouvera pas moins vidé par la tentative), le porteur peut tenter de *repousser* tous les autres bâtonnets se trouvant dans un rayon de 12m (tous ont droit à un jet de protection contre la foudre, sur la table des JP pour objets magiques, à -3; en cas de succès, ils ne sont pas affectés), qui seront instantanément et violemment déplacés par *télékinésie* loin du *bâton de bannissement* (30-180m, 1d6x30) et y demeureront pendant 1-4 rounds. Les bâtonnets tenus à la main ou à la ceinture se libèreront de l'étreinte qui les maintient. Ceux qui se trouvent dans des sacs à dos ou des coffres entraîneront leur porteur avec eux, à moins que celui-ci ne soit particulièrement lourd - auquel cas ils ne cesseront de bouger au sein de l'objet qui les contient et pourront fort bien se briser. Il est à noter que les bâtonnets se trouvant dans un espace extra-dimensionnel - tel qu'un *sac de contenance* ou celui créé par une sort de *corde enchantée* - sont immunisés contre cet effet.

Il n'est possible d'attaquer qu'une seule créature par round à l'aide d'un *bâtonnet de bannissement*; bien qu'il puisse affecter un nombre infini de bâtonnets, le rayon ne sera utile que sur une seule créature à la fois. Une créature donnée ne peut être affectée par un *bâtonnet de bannissement* qu'une seule fois toutes les 12 heures. Elle ne peut être attaquée à répétitions, ni subir une fonction différente du bâtonnet si la première attaque a échoué. Si elle est tout de même attaquée ainsi, cela ne servira qu'à dépenser inutilement des charges.



Shyrrh

Palais, 14, et Rues (toujours avec le diplomate qu'elle escorte)

Guerrière niveau 0

NB Lathandre

Femme Humaine, DE 16, CH 16

Shyrrh est une courtisane du Palais, l'une de celles que Piergeiron fournit aux diplomates en visite. Elle est spécialisée dans le chaperonnage des femmes humaines ou demi-elfes timides, ainsi que des elfes des deux sexes, car elle est grande, élégante, discrète en paroles et fort prévenante. Elle possède de plus un sens de l'humour léger qu'elle dissimule généralement. Shyrrh parle et écrit l'elfique; elle connait bien les coutumes, la culture, les règles de courtoisie et la religion des différentes sortes d'elfes, y compris les elfes aquatiques. Elle est intelligente, perspicace et dotée d'une bonne oreille ainsi que de la capacité de comprendre le "langage corporel", si bien qu'elle apprend beaucoup plus de ses compagnons que ceux-ci ne s'en rendent compte. Bien qu'elle n'appartienne pas aux familles nobles d'Eauprofonde (elle est née dans le Valprofond), Shyrrh possède un statut de noble dans la cité, porte le titre de "Dame de la Cour" et vit dans une maison de la Voie Eauprofonde, Quartier du Château (les voleurs qui la visiteront seront surpris de constater qu'elle contient de bons vins, de nombreuses jolies gemmes, environ 20 po et guère plus: Piergeiron subvient aux besoins de Shyrrh et elle n'amasse pas l'or par plaisir). Elle fait des rapports privés à Piergeiron, lui racontant tout ce qu'elle apprend. Ils sont bons amis et se font une confiance mutuelle absolue. Shyrrh possède des cheveux couleur de bronze, droits et longs, et des yeux verts. Elle est calme et gracieuse et ses nombreuses années de pratique lui permmettent d'ingérer de grandes quantités de vin ou de spiritueux sans ressentir les effets de l'alcool.

Sumer

Tous les Quartiers (visiteur)

Clerc niveau 6, de Talos

CM Talos

Mâle Humain, F 16, SA 18

Cet homme grand, maigre, aux cheveux noirs, adopte à Eauprofonde l'apparence d'un riche marchand vêtu de robes pourpres, accompagné de 4 ou 5 gardes du corps et de son âme damnée, Gryme, guerrier de niveau 5, CM, qui utilise des armes recouvertes de poison. Sumer demeure discret et ne cause jamais d'incident public, mais il aime tuer au moins une personne à chacune de ses visites, en hommage à Talos. Il choisit en général un aventurier, car ceux-ci peuvent disparaître sans que quiconque en soit trop surpris. De plus ils possèdent souvent or ou objets magiques qu'il peut utiliser au service de Talos. Sumer suit souvent des groupes d'aventuriers dans le Nord, ou dans les souterrains situés sous la cité, et les attaque lorsqu'ils sont affaiblis, ou pris à contre-pied (par exemple lorsqu'ils se reposent). Il fuit si sa vie est en danger. Sumer ne porte aucun objet magique, à l'exception d'une *amulette d'immunité à la détection.*

Tantuss Soleilécu

Tous les quartiers (rues, tavernes) et 76

Ranger niveau 8

NB Mailikki

Mâle humain, F 16

Tantuss gagne sa vie comme aventurier, guidant des caravanes et les protégeant contre les maléfices du Nord. C'est un Ménestrel et un fidèle de Mailikki, qui porte souvent des messages venant des Mains de la Dame, le sanctuaire de Mailikki à Eauprofonde, ou lui étant destiné (communication avec d'autres serviteurs de la Dame de la Forêt, dans tout le Nord). Il a beaucoup voyagé et s'engage volontiers comme guide, bien qu'il refuse toujours de pénétrer dans des propriétés privées ou des tombes sous prétexte de chercher l'aventure (les ruines et antres souterrains de monstres maléfiques ne lui posent bien sûr pas les mêmes problèmes de conscience). Tantuss prend également des élèves, ce qui lui permet de vivre et de renouveler son équipement, bien qu'il donne la plus grande partie de ses revenus au sanctuaire de Mailikki. Tantuss ne possède aucun objet magique et porte rarement plus de 20 po.

Tessalar Unicorm

95 et (rarement) tavernes, marchés, fêtes dans tous les quartiers.

Magicien niveau 16

LN Mystra

Mâle Humain, IN 18

Tassalar est un mage mercenaire, qui lance des sorts et prend des élèves contre des trésors qu'il utilise pour pousser ses recherches et fabriquer différents objets magiques. Il fait et vend également des parchemins et des potions, si bien qu'il quitte rarement son domicile (la Tour de Tessalar se trouve au croisement de la Rue Sul et du Chemin de Chasso, Quartier Maritime). C'est un homme orgueilleux, barbu, qui parle haut, portant généralement nombre d'anneaux brillants (du toc: son argent passe exclusivement dans ses recherches). Il aime à utiliser des *bouffées de fumée* et des *pyrotechnies* pour soigner ses apparitions. Tessalar représente la plus proche imitation de "boutique magique" qui se puisse trouver à Eauprofonde. Les PJs sont avertis qu'il ne partira *jamais* en aventure, qu'il augmentera ses prix continuellement si les mêmes personnages le dérangent encore et encore pour lui acheter parchemins ou potions, et qu'il possède suffisament de puissance pour se protéger *(murs de force, contingences,* une *immunité magique de Serten* en permanence, et un *anneau de retour de sorts)* ainsi que pour détruire la plupart des agresseurs. il dispose de plus d'un homoncule et de quelques golems de fer permettant de dissuader d'éventuels clients peu doués pour la diplomatie. Tessalar ne fait confiance à personne et demande toujours à être payé d'avance pour les commandes de potions ou de parchemins inhabituels. Dans le cas des commandes routinières, il demande cependant la moitié de la somme d'avance (il ne livre jamais: il faut se déplacer).

Théar Chessar

Tous les quartiers

Voleuse-Acrobate niveau 6

CN Vargadain

Femelle Naine F 17, DE 17

Théar est une naine à la nature exaltée, qui aime le danger que représente des vols nocturnes, en passant par les toîts. Petite et barbue (comme la plupart des naines, bien que beaucoup se rasent), elle considère son apparence comme un déguisement utile: lorsqu'elle porte hache et cotte de mailles, nul ne la soupçonne d'être une voleuse et rares sont ceux qui grimperont sur un toît pour lui prendre les objets précités tandis qu'elle se sert à l'étage inférieur (l'or est son butin favori). Théar est compatissante, aussi s'abstient-elle de trop voler, aimant notamment dévaliser les visiteurs (tels que les aventuriers). Si elle est prise, elle pourra offrir d'entraîner un voleur de plus bas niveau gratuitement, mais elle ne fraiera sinon jamais avec les PJs, hormis pour les voler s'ils ramènent une grande quantité d'or en ville. Elle possède l'étonnante faculté de ressentir (dans 90% des cas) la présence de pièges mécaniques, même lorsque leur découverte et leur désamorçage est au-dessus de ses capacités. Elle abandonne toujours les trésors gardés, préférant les butins plus faciles. Si on lui donne la chasse, Théar se montrera très difficile à saisir: elle ne cessera de faire des détours au sein des égoûts ou sur les toîts, jusqu'à ce qu'elle puisse récupérer sa cotte de mailles et sa hache, devenant un nain "mâle" typique, occupé à boire dans une taverne. Elle a déjà aperçu Ilph (voir ce nom) de loin, sur les toîts, mais évite sa compagnie.



Tzarrakyn "le Jeune"

Tous les quartiers (rues, marchés et tavernes)
Guerrier niveau 2
CB, Tymora, Tempus
Mâle humain, F 16, DE 16

Le surnom de Tzarrakyn est dû à son célèbre père, Tzarrakyn de la Compagnie des Aventuriers Cinglés, qui périt dans la même bataille contre le spectateur qui coûta la vie à Savengriff (voir ce nom). A l'insu de ses compagnons, il avait pris pour femme Darthyma, la fille d'un marchand d'Eauprofonde, qui était morte en couches un an avant son mari. Le bébé, désormais appelé Tzarrakyn "le Jeune", fut élevé par les parents de Darthyma. Nain, de la Compagnie, leur donna sept-mille pièces d'or pour l'éducation de l'enfant dès qu'il entendit parler de celui-ci, par hasard, et apprit son origine. Mais les parents moururent tous deux d'une mauvaise fièvre, alors que Tzarrakyn n'avait que quatorze ans.

Engagé par les Veilleurs, il s'occupa de leurs bottes et de leurs armes en échange d'un lit et de sa nourriture, rêvant de devenir un héros et d'être riche. Pour cela, il faudrait de la chance et savoir se servir d'une épée, lui dirent les Veilleurs, aussi devint-il fidèle de Tymora et de Tempus et quitta-t-il ses camarades - lesquels se sont cottisés pour lui offrir une armure de cuir, une bonne dague et une épée longue (il sait également se servir d'un gourdin) - pour chercher l'aventure. Il acceptera d'entraîner un guerrier de niveau 1, de s'enrôler comme homme d'armes ou même de se joindre à un groupe d'aventuriers Tous les trésors qu'il amassera seront divisés en quatre parties: une part pour chacun de ses dieux, une pour vivre et/ou remplacer, réparer son équipement, et une part pour ses amis Veilleurs - s'ils la refusent, il leur offrira à boire avec. Tzarrakyn pourrait constituer un membre de valeur pour un groupe, ou un allié (le MD devrait garder la trace de sa carrière imaginaire, car il gagnera de l'expérience en même temps que les PJs - seul, avec eux ou un autre groupe - et pourrait devenir ensuite un Maître très utile pour des personnages-joueurs de bas niveau).

Ulmrin

Tous les quartiers (tavernes, rues, marchés)
Guerrier niveau 2
LM, Ilneval
Mâle, demi-orque, F 17, CO 17

Les demi-orques sont rares à Eauprofonde, mais y sont tolérés comme tous les autres êtres, à l'exception des drows et des illithids (flagelleurs mentaux), si leur or est bon. Ulmrin, qui pourrait fort bien passer pour un humain, est assez trapu et se bat à l'aide d'une épée large, d'une hache et d'une dague, en cotte de mailles. Il aime se battre et se joindra ou louera avec plaisir ses services à des groupes d'aventuriers. Bien qu'il ne soit pas assez stupide pour le montrer, sa loyauté n'appartient qu'à lui-même et il abandonnera toute bataille trop dangereuse, en emmenant avec lui le maximum de trésors possible.

Varbrace Zaalen

168, Rues et voir ci-dessous
Guerrier niveau 7
LN Tempus
Mâle humain, F 16, DE 16

Ce guerrier gagne sa vie en prenant des élèves et il acceptera volontier de servir de "capitaine d'armes" aux personnages joueurs s'ils paient le prix (les MDs doivent déterminer les armes que Varbrace maîtrise, ainsi que celles de son concurrent direct Myrmith Splendon (voir ce nom), afin qu'il y ait le moins de doublons possibles et que les PJs puissent choisir avec un maximum de liberté). Varbrace ne fait plus d'affaires avec ceux qui tentent de le tromper une fois, à moins qu'ils ne se montrent très repentants et qu'ils ne lui offrent le double du prix normal, payable d'avance. Il gîte à l'auberge de la Dague Sanglante et donne ses cours dans un coin isolé de la Cité des Morts (ou, si les Veilleurs s'y opposent, hors des murs, près de la Porte du Fleuve). Varbrace ne participe jamais à aucune aventure, considérant que le jeu n'en vaut pas la chandelle.

Védellen Serrefaucon

Auberges et tavernes de la cité, tous les quartiers
Ranger niveau 1
NB, Rillifane Rallathil
Mâle demi-elfe, F 16, IN 16, SA 16

Ce ranger est un agent des Ménestrels. Cette organisation bonne mais très discrète du Nord cherche, entre autres choses, à détruire le mal - ou du moins les chefs maléfiques et les races de gobelinoïdes - pour empêcher les hommes de dégrader à nouveau la terre, à leur profit, pour préserver la culture des elfes et des nains, encourageant humains, elfes, demi-elfes, nains, gnomes et petite-gens à vivre en paix. Védellen ne s'inquiète pas de tout cela. Il se contente de chercher l'aventure dans les terres sauvages, en compagnie de tout groupe s'y rendant, sa mission pour le compte des Ménestrels étant de garder un oeil sur les compagnies d'aventuriers arrivant à eauprofonde et de faire un rapport sur leurs véritables alignements, intentions et activités. S'il se joint à un groupe, ce sera toujours sur une base temporaire. Il cherchera bien sûr toujours à empêcher toute destruction de la vie sauvage, à l'exception des monstres humanoïdes ou autres, qu'il attaquera sans hésiter. Entre ses aventures, Védellen revient toujours à Eauprofonde dont il explore auberges et tavernes pour continuer sa mission d'espionnage. Lorsqu'il se sentira prêt à "passer de niveau", il se rendra à Lunargent, seul, afin d'y trouver un demi-elfe ranger.

Wulve Raaikyn

Tous les quartiers (rues, auberges, marchés et tavernes)
Voleur niveau 1
CN, Brandobaris
Mâle Petite-gens, DE 17

Récemment arrivé à Eauprofonde comme marchand de textiles, Wulve y est demeuré dans l'espoir de voler de l'or et/ou des objets magiques avant de retourner vers l'est avec un chariot empli de navets. Il estime que les aventuriers endormis constituent des cibles parfaites et fait confiance à ses pieds pour s'enfuir en cas de problème (il a appris l'emplacement de quelques entrées des égoûts et n'hésitera pas à les emprunter).

Xanathar

Spectateur, Seigneur-du-Crime
LM, Bhaal

La guilde de voleurs "officielle" d'Eauprofonde a été démantelée il y a bien longtemps, et ses restes repoussés loin du Nord, jusqu'en Amn. Cela ne signifie pas qie le vol et le crime n'existent plus dans la Cité des Splendeurs, car des centaines de petites opérations indépendantes se trament dans l'ombre. Le plus grand soutien et organisateur de celles-ci est le spectateur Xanathar.

Il vit dans une chambre opulente dissimulée derrière une porte secrète au sein des égoûts de la ville. Les forces de la loi ne l'ont toujours pas découvert et rares sont même ceux qui connaissent son existence. Plutôt que de diriger une véritable guilde, il opère avec de nombreux voleurs indépendants, utilisant des intermédiaires afin d'empêcher les premiers de révéler sa cachette, s'ils sont pris. Xanathar rassemble des informations sur les événements ayant lieu à la surface, à nouveau grâce à ses intermédiaires, et fait ses plans en conséquence. On prétend que nul ne connait mieux que lui les égoûts et les entrées qu'ils dissimulent, menant aux différentes citadelles, ainsi qu'à Sousmont.

Xanathar est servi par quatre "conseillers" qui le rencontrent régulièrement. Ceux-ci engagent ensuite d'autres subordonnés qui ignorent l'existence de Xanathar, ou le fait qu'ils obéïssent à un spectateur. Slan Thurber est un chef de mercenaires, guerrier de niveau 6, qui s'occupe des crimes vio-



lents. Slink Montestor est le comptable de Xanathar et le responsable du réseau d'informations - il dispose d'informateurs dans tous les quartiers pauvres. Ott Orteils-d'acier est un renégat de Maîtrefer, un pirate borgne nain, guerrier et voleur de niveau 5. Shindia Sombroeil est une voleuse drow de niveau 7, la favorite personnelle de Xanathar. Elle est également passée maître dans l'art du chantage et de l'extortion, ses informations venant aussi bien des tavernes les plus obscures que des fêtes les plus huppées de la ville. Pour sa défense personnelle, Xanathar nourrit une paire de dévoreurs d'intellect charmés ainsi que six gargouilles.

On dit que la demeure de Xanathar ne peut être atteinte que par un certain nombre de passages piégés, dont seuls les quatre connaissent les secrets. Les autres visiteurs sont conservés brièvement en tant qu'animaux familiers, pressurés pour leur faire dire tout ce qu'ils savent, puis exécutés (Xanathar dispose d'un appétit colossal). La série de pièces que contient le gîte de Xanathar renferme plusieurs bibliothèques (les informations de Slink sont écrites en code) et salles de trésors. Lorsqu'il ne prépare pas d'activités criminelles, Xanathar luimême se repose dans une cuve en verre transparent, emplie d'eau parfumée.

C'est une créature jouissive - il adore les mets bien préparés (le domaine d'Orteils-d'acier), les huiles parfumées, les tabacs et les herbes épicées du Sud. Sûr de sa puissance et d'agir au nez et à la barbe des Seigneurs, il ne reculera devant rien pour conserver son anonymat. Les exécutants qui commencent à se demander quel est le chef suprême reçoivent une visite nocturne des exécuteurs de Slan. Xanathar est sûr que les Seigneurs détruiraient les égoûts pierre par pierre pour trouver son gîte, s'ils connaissaient son existence. Les bibliothèques de Xanathar comportent une liste des capacités et des faiblesses des Mages d'Eauprofonde.

La plus grande force de Xanathar est sa discrétion: "si on ne pose pas les bonnes questions, on n'obtient pas les bonnes réponses" est son commentaire au sujet des lanceurs de sorts cherchant le mal au sein de la cité. En plus de sorts de nondétection placés sur son gîte, Xanathar s'assure que son organisation ne puisse jamais être considérée comme une véritable guilde de voleurs, si bien qu'il peut se moquer des Seigneurs - sûrs d'avoir démantelé toutes les associations criminelles, tandis que Xanathar s'enrichit.

Xorla Djannas

Tous les quartiers
Illusionniste niveau 2
CN Leira
Femme humaine, IN 18, DE 18

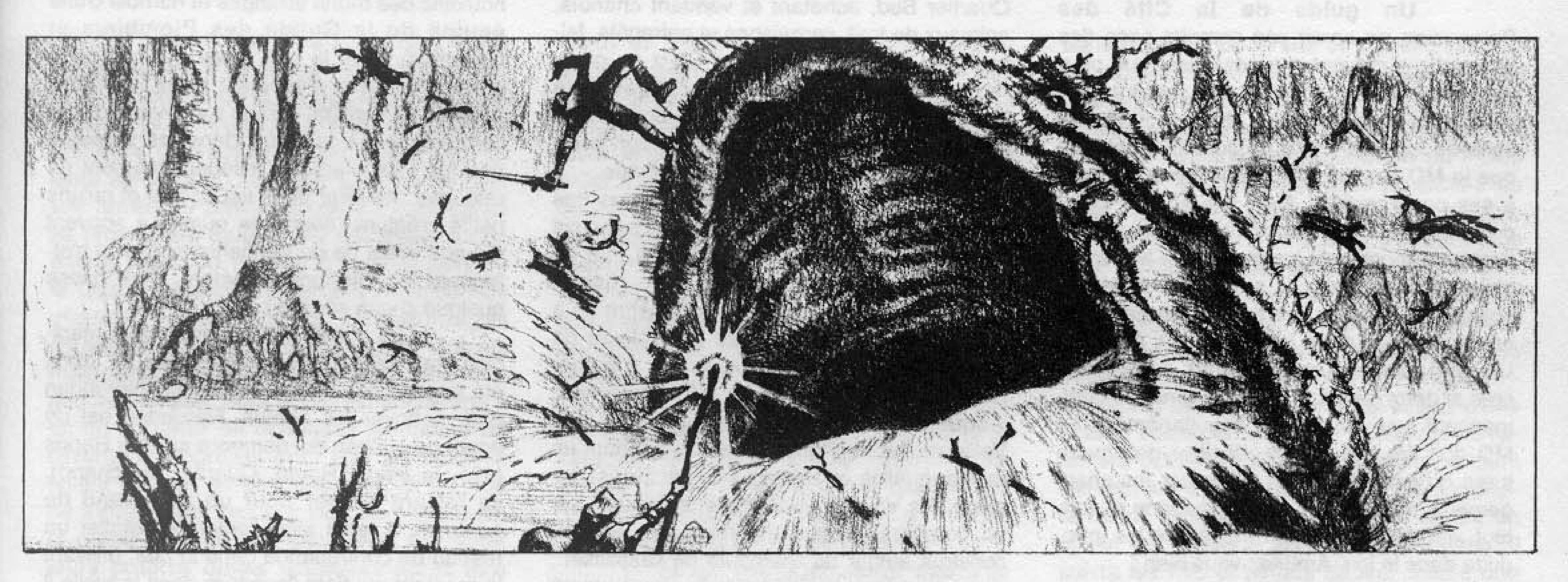
Xorla est une apprentie illusionniste dont le Maître (de niveau 9), Selpar Thynn, a été tué il y a quelques mois, dans une bagarre de taverne. Elle ne sait que faire, désormais, perdue dans une cité qui lui est en grande partie inconnue (Selpar et elle étaient nés dans le méridional Téthyr) et sera heureuse de partir en aventure ou de dispenser son enseignement, à la fois pour l'argent (il lui en reste peu) et pour s'occuper. Si elle se joint à un groupe de PJs, il lui faudra un peu de temps avant de ressentir une véritable loyauté envers eux.

Yuldar

Tous les quartiers (rues), Cité des Morts, et 77.
Druide niveau 1
N, Sylvanus
Mâle humain, S 16, DE 16, CH 17

Récemment arrivé à Eauprofonde, Yuldar trouve cette grande cité étonnante et répugnante. Il lui tarde de trouver une maison - en Téthyr, dont il a dû fuir pour sauver sa vie, à cause de son lien avec un seigneur local. Il était le cousin du Seigneur Ilistiln, qui fut tué par un rival, lequel a pris son trône et commencé à traquer tous les parents et amis de son prédécesseur afin de les empêcher de lever une armée contre lui. Yuldar s'est laissé pousser la barbe et a changé son apparence, endossant pour se déguiser une robe de druide. A sa grande surprise, il s'est rendu compte que son amour juvénile de la forêt s'était transformé en une inaltérable loyauté envers Sylvanus. Il en a visité le sanctuaire pour y chercher des conseils: on lui a dit de se rendre dans le Nord en compagnie d'un groupe d'aventuriers - pour sa propre sécurité - et d'explorer le plus d'endroits possibles. Ainsi seulement le Père des Forêts pourra lui révéler ce qu'il attend de lui. Yuldar est donc impatient de se joindre à n'importe quel groupe d'aventuriers partant explorer n'importe quelle région du Nord, dans n'importe quelles conditions.

Chapitre 8:
COMMENCER UNE CAMPAGNE A EAUPROFONDE



Ce livret doit donner suffisament de détails sur la ville d'Eauprofonde pour permettre d'y situer une campagne de longue haleine sans que le MD doive accomplir trop de "travail de dernière minute", tout en lui laissant assez de liberté pour personnaliser son propre jeu. Pour s'imprégner de l'atmosphère de la cité, le MD qui utilise ce livret doit étudier le premier chapitre, celui sur les personnages non-joueurs et, dans une moindre mesure, celui concernant les guildes. Les chapitres parlant des familles nobles et des aventures suggérées sont, au départ, optionnels. Durant sa lecture, le MD doit noter ses propres idées d'aventures, qui lui viennent à l'esprit, jusqu'à ce qu'Eauprofonde lui semble réelle et familière. Alors le jeu peut commencer.

Les personnages de toutes classes peuvent commencer leur carrière à Eauprofonde, au niveau 0, bien que barbares et assassins doivent être des visiteurs et non des natifs de la ville. De plus ils pourront avoir du mal à progresser - à trouver des maîtres pour les entraîner - voire même à exercer leur profession. Les rangers et les illusionistes seront également limités dans leurs développements, à cause du manque de maîtres et d'un environnement défavorable. Il est suggéré que les cavaliers soient des nouveaux-venus en ville et non des nobles "natifs": ils auront sinon un ascendant trop important sur leurs camarades et éviteront de nombreux problèmes citadins qui amènent normalement les personnages à jouer leur rôle et à se mêler à la vie de la cité (ce qui peut également leur fournir des occasions d'aventures). Il est à noter que les PJs non-cavaliers peuvent fort bien être des membres mineurs ou cadets de familles nobles, auxquels leur clan confie une tâche difficile afin qu'ils puissent faire leurs preuves.

Dans tous les cas, le MD doit préparer avec soin les connaissances, les relations et la situation familiale d'un PJ cavalier (et dans une moindre mesure, de tout PJ natif d'Eauprofonde). Si le cavalier est né en ville, le MD doit déterminer avec soin le degré d'influence de sa famille (c'est une des raisons pour lesquelles les familles nobles n'ont pas été détaillées ici avec un arbre généalogique complet). Le Téthyr (bien au sud d'Eauprofonde, sur la côte Ouest) est suggéré comme nation maternelle des PJs visiteurs, car des nombreuses personnes de toutes classes en ont récemment été chassées par une guerre civile.

Le MD doit tenir compte des dépenses journalières des PJs: leur domicile, plus que la nourriture, coûtera cher. Il devra s'assurer que les personnages sont eux-mêmes conscients de la chose: le manque d'argent les poussera souvent à chercher l'aventure alors qu'ils pourraient sinon attendre une meilleure occasion. Ils pourront même (horreur !) entreprendre un travail honnête pour joindre les deux bouts. Le MD devra informer les PJs des nouvelles et des événements se déroulant dans la cité, tels que les apprendraient des habitants normaux (et des visiteurs) dans la "vie réelle". S'il ne font rien, les événements se dérouleront sans eux.

Un coup d'oeil aux PNJs cités dans les pages précédentes montre à l'évidence qu'Eauprofonde renferme des gens de toutes puissances. Si les PJs s'amusent à harceler des PNJs moins puissants qu'eux, le MD doit s'assurer qu'ils en subissent les conséquence: l'utilisation de la table dite du "Houlà ! Ce personnage n'est pas d'un niveau si bas que ça !", qui figure dans la boîte des ROYAUMES OUBLIES est recommandée (page 17 du *Livret de Référence du MD*). On pourra aussi faire apparaître des PNJs qui aiment à harceler les PJs.

A mesure que le jeu avancera, le MD devra autant que possible mêler les PJs à des PNJs et à des aventures dont les niveaux correspondent aux leurs. Une bonne séance de AD&D met plus en jeu les rôles que la puissance des personnages. On s'apercevra vite que les niveaux ont nettement moins d'importance lorsqu'il s'agit de traiter avec de nombreux PNJs dans une ville, qu'au sein d'une course d'obstacles telle qu'un donjon. Le chapitre concernant les aventures contient fort peu de caractéristiques, si bien que le MD pourra les ajuster selon le niveau de ses PJs, qu'ils débutent leur carrière ici, ou qu'ils visitent la ville en ayant déjà passé quelques niveaux, voire beaucoup de niveaux.

Dans une ville contenant autant de détails, il est quasiment impossible de préciser auparavant aux joueurs ce que savent leurs personnages. Plus de onze ans de jeu à Eauprofonde m'ont amené à la conclusion suivante: le moyen le plus simple et le plus rapide est de dire lorsque l'occasion se présente: "Vous savez telle chose" ou "En tant qu'Eauprofondais, vous reconnaissez le blason". Si les PJs ressentent le besoin d'une information, ils peuvent dire: "du joueur au MD: (question)" plutôt que de parler pour leur personnage. Les MDs ne se sentant pas à l'aise dans la cité peuvent se servir d'Eauprofonde comme d'une base pour expéditions dans le Nord, ou le long de la Côte des Epées. Des années de jeu dans la cité créeront leurs propres personnages, souvenirs et endroits favoris, comme si la ville était réelle - et s'ils ont suffisament d'imagination, DM et joueurs finiront par connaître Eauprofonde aussi intimement que n'importe quelle cité de notre monde.

Chapitre 9: AVENTURES A EAUPROFONDE

Un guide de la Cité des Splendeurs ne serait pas complet sans des suggestions d'aventures possibles, que peuvent vivre dans ses murs des personnages joueurs de tous niveaux. Certaines sont présentées ici sous forme de scénarios, si bien que le MD peut ajuster événements et PNJs à ses personnages. Ainsi les joueurs indiscrets qui liront ces pages ne sauront jamais comment tourneront les choses: le MD avisé ajoutera des détails de son cru. Il n'est pas obligatoire d'utiliser les fins suggérées pour ses aventures, ni de les traiter une à la fois. Un agréable parfum d'intrigues pourra être créé si deux (ou plus) de ces scénarios commencent à se développer simultanément. Le MD doit lire ces pages, décider des aventures qu'il désire utiliser, effectuer les changements nécessaires à sa campagne et, surtout, décider du meilleur moyen de les introduire dans le jeu. Amusez-vous bien !

1. L'Offensive des Voleurs de l'Ombre

Dans une ruelle ou autre endroit isolé de la cité, les PJs sont attaqués par un homme agile, vêtu de noir, armé de dagues enduites de poison qu'il lance habilement. Il semble que sa cible soit un PJ bien particulier. Les personnages verront un second homme s'enfuir, que l'assassin réussisse ou non son coup. Ce second observateur doit s'échapper (bien qu'en cas de poursuite, il puisse mener les PJs jusque dans un piège tendu au sein des égoûts). L'assassin s'enfuira si possible en empruntant un autre chemin. Dès cet instant, les PJs seront attaqués et volés de manière répétitive, par une mystérieuse bande de voleurs et (s'ils s'aventurent dans le quartier des docks pendant la nuit) par des guerriers mercenaires. Au moins une fois par semaine (en temps de jeu), une tentative d'assassinat sera effectuée sur l'un d'entre eux - si le premier PJ visé a survécu à l'attaque, il sera la victime désignée des tentatives suivantes.

Les mercenaires ne savent rien. Questionner un voleur ou un assassin vivant (ou en employant un sort de nécromancie) est le seul moyen qu'ont les PJs de découvrir le pot aux roses. Les assassins ont été envoyés d'Athkalta, une cité d'Amn où sont basés les Voleurs de l'Ombre, pour abattre l'un au moins des Seigneurs d'Eauprofonde. Il se trouve que l'un des PJs ressemble étrangement à un marchands de la Cité, Riyataivin, que les Voleurs de l'Ombre soupçonnent (à tort) de faire partie des Seigneurs.

Riyataivin est un investisseur, dans le marché des caravanes, qui couche dans diverses auberges et différents meublés du Quartier Sud, achetant et vendant chariots, animaux de trait, cargaisons et entrepôts, faisant des bénéfices certains. C'est un guerrier niveau 0, LN, généralement respecté parmi ses collègues. Il aime à se donner des airs de mystère mais n'a aucun rapport particulier avec les Seigneurs d'Eauprofonde.

Si les PJs déjouent les plans des Voleurs, ils obtiendront le statut d'"ennemis mortels" aux yeux de l'organisation, qui ne cessera ensuite de leur nuire, en restant dans l'ombre. Le seul moyen de mettre fin à cette haine sera de détruire les Voleurs de l'Ombre (une tâche qui leur vaudra la reconnaissance des Seigneurs d'Eauprofonde, lesquels donneront peut-être même aux Veilleurs l'ordre d'ignorer les PJs pendant un temps, quelles que soient leurs activités). Le siège des Voleurs de l'Ombre, à Athkalta est un complexe souterrain relié aux égoûts, construit autour du "parcours de l'assassin", un redoutable terrain d'entraînement, semé d'obstacles et de pièges. Le commandant local (à Eauprofonde) des Voleurs est le mage maléfique Marune, qui vit dit-on au nord de la Cité, dans le Mont Sar. Marune est au moins de niveau 17 et son antre est emplie de pièges et de créatures redoutables. Tous ces détails sont cependant laissés à l'appréciation du MD.

2. Des Hurlements dans les Egoûts

Lorsqu'ils se trouveront dans une zone d'Eauprofonde relativement déserte, la nuit, les PJs entendront des hurlements incohérents, douloureux, provenant d'une bouche d'égoûts située sous leurs pieds, des hurlements qui ne tarderont pas à s'étendre. Il est possible de soulever la plaque, révélant une petite corniche située juste au-dessus du flot d'ordure, maculée de sang frais. Y repose une main tranchée, crispée sur une carte partielle des égoûts. Le MD doit tracer un plan à partir de celui qui figure sur la couverture de ce livret, ne révélant que ce qu'il désire faire connaitre aux joueurs: de toute évidence la portion dans laquelle ils se trouvent actuellement doit être inclue, ainsi qu'une ou deux autres entrées/sorties: un accès au Palais pourait mener les PJs à une autre aventure.

S'ils explorent les égoûts eux-mêmes, ils rencontreront vite la cause de l'infortune du voleur à la carte: un crocodile géant que chevauche un quasit, lequel semble diriger la bête. Le reptile attaquera, tandis que le quasit deviendra invisible et s'enfuira, utilisant tous les pouvoirs nécessaires à cette fin.

Si les PJs ne fouillent pas les égoûts, le MD devra introduire avec soin la nouvelle des morts étranges et horrible d'une équipe de la Guilde des Plombiers et Cellériers, sous la cité, ainsi qu'un rapport parlant de sang s'écoulant dans le port, à l'endroit où certains égoûts s'y déversent. On commencera à raconter dans les tavernes que les Plombiers et Cellériers refusent de retourner travailler dans les égoûts et qu'une petite créature (décrire le quasit) a souvent été vue avant de de terrifiants monstres n'attaquent les infortunés ouvriers. Il se passe quelque chose sous la cité...

Le quasit est le familier d'un magicien maléfique à la puissance mineure, qui a été engagé par un homme appelé Néruudan pour nettoyer les égoûts. Néruudan est un agent de Luskan qui demeure au Bon Repos (191, la Haute Route, Quartier Marchand), se faisant passer pour un marchand de gemmes. Il tente actuellement d'installer un réseau de contrebande dans la cité, utilisant le receleur qui tient l'auberge dans laquelle il séjourne et un autre - qu'il n'a pas encore choisi - pouvant être contacté en passant par les égoûts (voir chapitre 4, Recel). Néruudan a l'intention de contrôler les égoûts supérieurs d'Eauprofonde, mais il va au devant de problèmes. Il ignorait que tant d'habitants d'Eauprofonde utilisaient régulièrement le réseau souterrain et que ses profondeurs recelaient tant de créatures terrifiantes. Cette aventure pourrait fort bien mener les PJs dans l'un (ou plus) des fameux souterrains d'Eauprofonde, Sousmont ou le Souterrain de la Crypte. Elle pourrait aussi leur faire affronter Xanathar, le Seigneur du Crime (voir chapitre 7) et ses séïdes.

3. Les Morts qui Disparaissent

La rumeur se répand rapidement dans la ville qu'une crypte familiale, ouverte pour y ajouter la dépouille d'un infortuné, a été trouvée vide - bien qu'elle fut fermée, scellée, et n'ait apparemment pas été forcée. Les Veilleurs ont obtenu de Piergeiron la permission d'ouvrir deux autres tombes qui se sont elles aussi révélées vides. Quelqu'un viole les sépulture de la cité, en enlevant non seulement les trésors mais aussi les corps.

Si les PJs n'enquêtent pas, ce mystère ne sera jamais résolu. S'ils le font, le bon endroit pour attendre les événements est la Cité des Morts. Les vols ont lieu de nuit. Durant leurs observations, les PJs seront surveillés par les Veilleurs. Ils pourront aussi surprendre conversations et échanges entre des citoyens d'Eauprofonde, ce qui pourra fort bien les mener à d'autres aventures. Les vols sont effectués sous le couvert de *ténèbres magiques*, souvent lorsqu'il fait mauvais temps. Ainsi protégé, un mage maléfique accompagné de six gar-



gouilles pénètre dans une tombe par le sol, en se servant d'un sort de *passe-murailles*, et en dérobe le contenu. Les criminels s'enfuiront s'ils sont attaqués, mais ils tenteront d'abattre et d'emmener au moins l'un de leurs agresseurs. Le mage tente de se bâtir une armée de zombies pour la protection de sa propre villa (que le MD doit situer en un endroit inattendu, comme le Quartier Nord ou le Quartier Maritime), car il a l'intention de *charmer* d'importants personnages d'Eauprofonde et d'amasser autant d'objets magiques que possible (il n'en possède encore que peu, mais le MD est encouragé à lui en conférer de nouveaux à mesure de l'aventure progresse pour que les batailles soient de plus en plus difficiles). Si les PJs ne s'intéressent pas aux viols de sépultures, le mage pourrait fort bien venir leur voler leurs propres objets magiques après être devenu très puissant. Il est totalement fou. S'il est mis en échec, il s'échappera grâce à une *téléportation* ou une *téléportation sans erreur* jusqu'à un autre plan d'existence, devenant alors un ennemi fidèle des PJs, qui reviendra périodiquement.

4. Le Baiser de la Déesse

Un gros joyau appelé "le Baiser de la Déesse" est amené au Palais et offert à Piergeiron par le Sultan du Volothamp, l'archimage Nairith Irizar, en compensation d'une attaque erronée sur un bateau d'Eauprofonde le long des côtes du Téthyr, par des vaisseaux du Volothamp qui combattaient des pirates. (Le MD peut avertir les PJs de cette visite en répandant rumeurs puis nouvelles dans la cité; l'aventure sera bien plus vivante s'ils assistent à la présentation du joyau au Palais). Seront présents à la cérémonie l'archimage Khelben "Bâton Noir" Arunsol et plusieurs autres mages de renom, tels que Maskar Bâtons, Nain Sifflaigu et peut-être Malchor Harpell, ainsi que Piergeiron, Madeiron Brisepierre et Rulathon. Les PJs voleurs, comme tous leurs collègues de la cité, n'ont guère de chances de dérober la pierre pendant la cérémonie.

La "Déesse" dont le joyau porte le nom est Sunie, Déesse de l'Amour; la pierre possède un pouvoir magique unique qu'elle confère à quiconque la touche lorsqu'elle brille. Une fois tous les 66 tours, régulièrement, le joyau s'éclaire d'une lueur bleue claire, pendant 1 round. La créature que la touche en premier tandis qu'elle brille retrouve alors tous les points de vie qu'elle a pu perdre, et se voit guérie de toute *débilité mentale* ou *cécité* (les membres perdus ne repoussent cependant pas et la folie n'est pas soignée), devient capable d'opérer aux mieux de ses possibilités, sans se fatiguer physiquement ou mentalement pendant 200 tours consécutifs. Le sultan en fera la démonstration sur une souris blessée devant toute la cour. Chaque fois que la gemme brille, il existe une chance (non-cumulative) de 7% pour qu'elle *change de plan*, emmenant toute personne qui la touche jusqu'au plan de l'Olympe de Sunie: un palais de cristal rose, empli de bains parfumés et de chambres douillettes. Les PJs seront *téléportés* de ce plan au sommet du Mont Eauprofonde 1-12 jours plus tard, s'ils sont des fidèles de la Déesse (perdant peut-être quelques niveaux ou capacités dans la manoeuvre). Dans le cas contraire, ils devront trouver eux-mêmes le chemin des Royaumes Oubliés. (Dans la cité, nul ne connait cette propriété de la gemme).

Si les PJs n'assistent pas à la cérémonie, ils doivent en apprendre les détails un peu plus tard, dans une taverne.

Environ six jours après le départ du Sultan, Piergeiron fait tester la chose avec prudence sur des volontaires ou des criminels. Elle fonctionne sans effets déplaisants, mais le Seigneur refuse néanmoins de la donner au clergé de Sunie, ainsi que de l'utiliser pour soigner tous ceux qui en font la demande: il affirme qu'il s'agit tout de même d'un objet inconnu, peut-être dangereux (et même maléfique) et que des études plus approfondies sont nécessaires avant de pouvoir prendre une quelconque décision. Les cobayes sont gardés en constante observation pour déceler tout effet secondaire.

Un jour, cependant, le joyau cesse de briller. Les mages appelés en consultation affirment que la chose qu'ils tiennent en main n'est qu'un morceau de verre n'ayant jamais recelé la moindre magie: une copie.

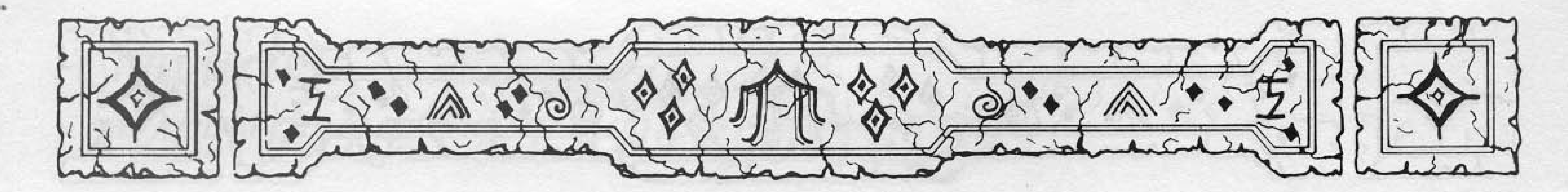
La vraie gemme a été volée (par l'un des mages mineurs chargés de la garder dans le Palais), malgré la présence de deux golems de fer postés près de son écrin - lequel se trouvait au sommet d'une colonne lisse de six mètres de haut -, ayant reçu de Khelben l'ordre d'attaquer quiconque approchait à moins de 3m du trésor (y compris les mages précités). Khelben activait et désactivait lui-même les golems, chaque jour, mais n'était pas présent durant les tests. Les golems n'ont pas bougé. Les mages jurent n'avoir rien vu, ni entendu, mais le joyau a pourtant disparu.

L'identité exacte du voleur est laissée à l'appréciation du MD, mais il est suggéré que de la magie soit à l'oeuvre et que le voleur soit (ou soit employé par) un habitant d'Eauprofonde - par exemple Xanathar, Maaril, Gaundos ou Elaith Craulnobur, tous détaillés dans le chapitre 7 - qui demeure dans les murs de la cité et y cache son larcin. L'un des PJs sera contacté par un marchand nommé Lathchar, qui prétend être un agent des Seigneurs et désire engager les PJs pour retrouver la gemme (ou du moins découvrir le plus de choses possibles au sujet de l'affaire), offrant 100 po par personne du groupe, et 100 autres dix jours plus tard, en cas de résultat positif. Lathcar donnera aux PJs un mot de passe (à n'utiliser qu'en cas d'urgence, précisera-t-il) qui leur permettra de n'obtenir la coopération des Veilleurs - ou à tout le moins leur neutralité - si ceux-ci les surprennent au milieu d'une activité suspecte. le mot de passe est parfaitement authentique et fonctionnera pendant dix-sept jours après que les PJs aient accepté l'or de Lathcar. Celui-ci est par contre un voleur qui désire le joyau pour lui-même. Il suivra les PJs et tentera de leur tendre une embuscade (avec un maximum de 20 mercenaires) pour récupérer la gemme, s'ils font mine de ne pas vouloir la lui donner. Lathcar porte une *amulette d'immunité à la détection* pour dissimuler son alignement. Au choix du MD, il peut employer une *épée dansante*, un *bâtonnet de projectiles magiques*, etc., afin de représenter un adversaire redoutable.

Le vol a en fait été accompli par le mage et un complice, un clerc maléfique. Le mage a fait faire une copie de la gemme, en verre, ainsi qu'une copie de l'écrin dans lequel on la conservait. Il s'est équipé d'un *anneau de télékinésie*, donnant à son complice une *amulette d'immunité à la détection* et *une armure de plates éthérée*. Lorsque la relève des gardes l'a amené au Palais, son complice l'a accompagné (faisant office de garde) sans déroger à la règle. A l'extérieur de la pièce où ce trouvait le joyau, dans une salle d'eau, le mage a lancé un sort *d'invisibilité* sur son complice. Celui-ci l'a escorté jusqu'à son poste et s'est dissimulé dans un angle, ne se déplaçant que lorque l'un des mages de garde parlait ou faisait du bruit. Après la relève, deux mages gardaient donc la pièce: le coupable (A) et un innocent (B). Les criminels attendirent patiemment que B soit distrait - se rende dans un cabinet d'aisance. A s'est alors empressé d'utiliser son anneau pour amener le véritable joyau dans son écrin jusqu'à un angle de la pièce, et pour le remplacer par la copie. Nul ne s'étant approché de la gemme à moins de 3m, les golems n'ont pas bougé. A a ensuite enlevé son anneau et l'a placé sur le sol.

Le complice invisible a ramassé l'anneau et s'est prudemment rendu auprès du joyau, tandis que B reprenait innocemment sa place.

Bien que le Palais et les pièces spécifiques qui le composent (y compris celle



où se trouvait le joyau) aient été rendus imperméables aux passages astral, éthéré ou autres, grâce à un doublage au plomb et à un mélange de sang de gorgone au mortier, le pilier sur lequel se trouvait l'écrin n'est pas protégé ainsi. Le complice invisible a touché la gemme, la rendant éthérée avec lui et passant à *l'intérieur* du pilier. Il y est demeuré jusqu'à ce que le tapage relatif au vol se soit calmé et que A lui ait fait signe d'émerger. Au moment de la découverte du vol, mais avant l'arrivée des mages de haut niveau, le complice a lancé un sort de *dissimulation des objets* sur la gemme elle-même et sur son écrin.

Le MD devra s'efforcer de retirer la gemme du jeu (en utilisant par exemple la convoitise du clergé de Sunie) pour éviter que les PJs, s'ils la récupèrent, ne s'en servent comme d'une mine de soins.

5. La Guerre des Temples

Le MD peut introduire cette aventure lorsque les PJs se trouvent près de l'un des temples de Tymora ou de Tempus (dans le Quartier Maritime). Il y aura de soudaines explosions (peut être une *nuée de météores*) au sein de l'un des temples et les PJs verront une silhouette masquée, vêtue d'une robe, en sortir à la hâte et brûler un symbole sur la porte, grâce au tour *doigt de feu* (la dague de Tempus s'il s'agit du temple de Tymora et le disque de Tymora s'il s'agit du temple de Tempus). Ceci ne prendra qu'un seul round, au bout duquel la silhouette se glissera un anneau au doigt et disparaitra, se téléportant avant que les PJs ne puissent la saisir.

Lors du round suivant, une patrouille de Veilleurs arrivera en courant. Des prêtres de bas niveau et des fidèles paniqués surgiront hors du temple. Les PJs, ainsi que toutes les personnes se trouvant dans les environs seront soupçonnées par les deux groupes: les fidèles les attaqueront tandis que les Veilleurs tenteront de les protéger pour pouvoir les appréhender. Les forces de l'ordre appelleront des renforts, de la manière décrite au chapitre 3 et au chapitre 7 (dans les rubriques consacrées à Helvé Urtrace et à Rulathon). Il est probable que l'un au moins des PJs sera capturé et questionné avec soin.

Le MD et les joueurs devront jouer l'interrogatoire. Les PJs coopératifs qui répondront volontiers et accepteront de se soumettre à des sorts de *détection des mensonges*, lancés par des clercs mineurs de Tyr, seront probablement relâchés dès qu'on aura relevé leur adresse et qu'ils auront promis de ne pas en changer sans en informer les Veilleurs. Ceux-ci leur interdiront également de quitter la ville pendant dix jours, précisant qu'un Magistère pourra reconduire cette période lorsqu'elle sera écoulée. Les Gardes des portes - capables d'appeler eux aussi des renforts selon la méthode notée plus haut - s'assureront que les personnages obéïssent (ou du moins qu'ils ne quittent pas la cité par des moyens normaux).

L'attaque sera suivie d'une seconde, quelques jours plus tard, sur l'autre temple. Le symbole du deuxième clergé impliqué sera gravé sur la porte. Si les PJs suspects ont un bon alibi au moment de la seconde attaque (comme par exemple s'ils buvaient un verre au bar d'une auberge respectable, ou s'ils se trouvaient dans le magasin d'un marchand pouvant en témoigner), les soupçons pesant sur eux diminueront. Sinon ils augmenteront. Les Veilleurs mèneront l'enquête au sein des deux clergés et se rendront compte qu'aucun n'est coupable (les *détections des mensonges* le prouveront)

Si les PJs tentent de mener leur propre enquête, ils seront surveillés de près par les Veilleurs. Il est suggéré de leur faire apercevoir une silhouette masquée et vêtue d'une robe ressemblant beaucoup à celle qu'ils ont aperçue au début de l'aventure, s'ils vont enquêter dans le Quartier Nord. S'ils l'attaquent, ou l'arrètent, voire s'ils appellent les Veilleurs à cet effet, ils se rendront compte qu'il s'agit d'une noble dame de la cité, retournant chez elle - auprès d'un mari abusé - après avoir rendu visite à son amant. Elle sera bien sûr furieuse si les Veilleurs sont mêlés à l'affaire et très effrayée si elle pense que les PJs ont un rapport quelconque avec son mari. Si elle en a l'occasion, elle n'hésitera pas à s'enfuir. Si les PJs se contentent de la suivre, ils apercevront une seconde silhouette ressemblant beaucoup à la première (s'ils affrontent la jeune femme, ils n'apercevront la seconde que quelques nuits plus tard). Celle-ci se rend au sein d'une maison, dans une rue calme, quelque part dans le Quartier Nord. Si les PJs s'approchent de trop près, ils seront attaqués par des hommes armés. La silhouette masquée se révèlera être un sorcier de bonne puissance. Tous ces individus sont membres du Culte du Dragon. La maison contient les trésors - or et objets magiques mineurs - qu'ils ont volés dans les temples et autres endroits de la cité, et qu'ils comptent emmener à des dracoliches, plus au nord. Si les PJs sont forcés de battre en retraite, les membres du Culte quitteront immédiatement la ville. S'ils les suivent, les PJs pourront fort bien finir par affronter une dracoliche dans son gîte.

DRACOLICHE (Dragon de la Nuit)

FREQUENCE: Très Rare
Nbre. RENCONTRE: 1 (à moins d'être appelés par un Cercle de Dragons)
CLASSE D'ARMURE: -2
DEPLACEMENT: Selon l'ancien type du dragon
DES DE VIE: Selon l'ancien type du dragon
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE: 20%
TYPES DE TRESOR: B, H, S, T
Nbre. D'ATTAQUES: Selon l'ancien type du dragon
DEGATS/ATTAQUE: Voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES: Souffle et Magie
DEFENSES SPECIALES: Immunités au sorts et Magie
RESISTANCE MAGIQUE: Voir ci-dessous
INTELLIGENCE: Selon l'ancien type du dragon
ALIGNEMENT: Mauvais (tous les types)
TAILLE: G (variable)
CAPACITE PSI: Aucune
Modes d'Attaque/Défense: Aucun/Aucun
CHANCE DE:
Parler: 100%
Lancer des Sorts: 96%
Dormir: 0%
NIVEAU/VALEUR EN X.P.: Variable/Selon l'ancien type du dragon plus 1000 + 10/pv (si le corps et le réceptacle sont détruits)

Une dracoliche est une créature morte-vivante, issue de la transformation d'un dragon maléfique par une puissante magie n'étant pratiquée que par le Mystérieux Culte du Dragon. Tout comme les liches humaines, les dracoliches sont immunisées à *charmes, sommeil, affaiblissements, métamorphoses, froid* (magique et naturel), *électricité, folie* et *incantations* ou *symboles mortels*. De par sa nature, une dracoliche est également insensible aux potions ou objets de *contrôle de dragon*. Elle ne peut être affectée que par les formes d'attaques magiques (contre lesquelles elle possède une résistance magique standard, à l'exception des immunités notées ci-dessus) ou par des monstres possédant des propriétés magiques et au moins six dés de vie. Il est impossible de l'empoisonner ou de la *paralyser*. Les clercs ne peuvent la faire fuir. Savoir qu'elles ont la possibilité d'échapper à la destruction transforme chez les dracoliches la couardise en confiance: dès qu'une dracoliche a gagné une bataille quelconque, elle devient totalement insensible à la peur (y compris causée par des sorts ou des attaques psi) et ne peut plus être subjuguée.

Une dracoliche conserve les sens aiguisés (infravision à 18 m, capacité de



détecter les créatures invisibles ou cachées dans un rayon de 3 m par niveau d'âge) qu'elle possédait de son vivant mais ses fonctions vitales sont maintenues par magie: elle n'a pas besoin de se nourrir. La plupart des dragons aiment manger, et une dracoliche doit encore le faire pour alimenter son souffle, mais elle ne souffre jamais de la faim, ni de la fatigue. Compte tenu de sa nature magique, les attaques qui lui sont portées ne bénéficient pas de modificateurs en fonction de la nature de son souffle.

Toutes les attaques physiques d'une dracoliche (mâchoires, griffes, coups de queue ou d'ailes si applicable) infligent les dégâts que causait le dragon de son vivant, plus 2-16 points dûs au froid. Tout adversaire frappé doit également réussir un jet de protection contre la paralysation sous peine d'être paralysé pendant 2-12 rounds (l'immunisation d'une victime au froid, de façon permanente ou temporaire, annule les dégâts concernés mais pas la chance de paralysation). Les dracoliches ne peuvent retirer des niveaux d'énergie. Elles ont toujours la possibilité de causer *l'effroi* (voir *Manuel des Monstres)* chez leurs adversaires, comme de leur vivant, quoique de manière plus efficace (les jets de protections s'effectuent à -1, après que tous les autres modificateurs ont été pris en compte). Le regard de leurs yeux brillants peut également paralyser les créatures dans un rayon de 12 m; les créatures de sixième niveau au moins, ou celles possédant au moins 6 dés de vie, font leur jet de protection contre cette attaque à +3. Si une créature réussit son JP contre le regard d'une dracoliche, elle est immunisée à jamais - mais pourra être paralysée par les yeux d'une dracoliche différente.

Les dracoliches peuvent utiliser toutes les formes de magie qui leur étaient accessibles de leur vivant. Elles ne peuvent pas apprendre plus de sorts qu'un dragon normal (aidées dans cet apprentissage par les membres du Culte) mais n'ont pas besoin d'étudier ni de se concentrer pour les réapprendre: leur nature réinitialise ces pouvoirs, chaque sort étant remplacé 1 jour après avoir été lancé. Plutôt que de lancer un sort, une dracoliche peut tenter de contrôler les morts-vivants (comme avec la potion), une fois tous les trois jours. En cas de réussite, ce contrôle se poursuit pendant 1 tour seulement, mais affecte tous les morts-vivants présents qui font leur jet de protection à -3. Le contrôle peut être exercé jusqu'à une distance de 18 m. Ce pouvoir ne permet pas *d'invoquer* des morts-vivants. Pendant qu'elle exerce son contrôle, la dracoliche ne peut lancer des sorts. Il lui est impossible d'abandonner le contrôle et de le regagner immédiatement après avoir lancé un sort - elle doit attendre trois jours avant de pouvoir recommencer. Les dracoliches incapables de lancer des sorts peuvent cependant employer le pouvoir de *contrôle des morts-vivants.*

Les dracoliches ne peuvent employer leur souffle que trois fois par jour, comme de leur vivant. Il est à noter qu'avant d'être réduites à 0 points de vie, elle se téléporteront (si le Culte ou leurs propres chasses leur ont fourni le moyen de le faire, par exemple un anneau) ou se contenteront de laisser leur corps et de s'enfuir en forme spirituelle pour rentrer non loin de l'endroit où se trouve leur réceptacle (souvent une épée au sein de leur trésor), lequel contient l'essence de leur esprit. Peu d'adversaires peuvent détruire totalement une dracoliche. La chose ne peut être accomplie que par un *mot de pouvoir, mort* ou par la destruction du réceptacle, sans qu'un cadavre convenable se trouve à portée de l'esprit du dragon.

Les dracoliches possèdent généralement le même aspect que de leur vivant, à ceci près que leurs yeux sont des points de lumière palpitants, flottant dans de noires orbites. On a rapporté que certaines étaient squelettiques, ou semi-squelettiques.

Quoi qu'il arrive, les PJs devront tout expliquer aux Veilleurs pour tenter de se disculper, leur livrant par exemple un membre du Culte vivant. (Les Veilleurs prennent très sérieusement tout trouble de l'ordre public, car cela ne peut que faire du mal au commerce).

6. L'Affaire du Dragon d'Emeraude

Un vaisseau, le *Dragon d'Emeraude*, coule juste à la sortie du port d'Eauprofonde, au cours d'une tempête. Tous les membres de l'équipage disparaissent. Le MD doit en faire la nouvelle N°1 en ville, suivie immédiatement de rumeurs précisant que des groupes de Gardes munis de *respiration aquatique* et aidés par des hommes-poissons n'ont pu trouver un seul cadavre, pas plus que la moindre trace de cargaison - on prétend qu'il s'agissait de coffres emplis de joyaux. Le vaisseau est vide. Quelques jours plus tard une autre rumeur court les rues: un marin qui faisait partie de l'équipage du Dragon d'Emeraude a été vu la nuit, descendant la Rue des Docks, au bord de l'eau.

Les PJs deviendront directement concernés par cette affaire dans une rue: ils découvriront un chariot bâché dont une roue est brisée. Apparemment désespéré, le conducteur les suppliera de l'aider en allant acheter une nouvelle roue au premier charron qu'ils trouveront. Il offre 7 po à quiconque lui ramènera une roue. Plusieurs PNJs, entendant l'offre, se précipiteront chez le charron le plus proche. Quelle que soit la personne qui ramène la roue, elle sera payée. Le conducteur offrira ensuite 1 po supplémentaire à qui l'aidera à soulever le chariot pour enlever la vieille roue et poser la nouvelle. Les PJs s'approchant remarqueront qu'une odeur de chair en putréfaction s'échappe du véhicule. S'ils s'en inquiètent, ils découvriront ce qui est à l'intérieur. Sinon le conducteur offrira encore 2 po à qui le guidera vers la Porte du Fleuve. Il semblera assez confus, un peu "à côté de ses pompes". Si un PJ le guide, les choses iront bien jusqu'à ce que la Porte soit en vue, moment auquel - au lieu de payer son dû - le conducteur engagera le chariot dans une ruelle et tentera d'étrangler le PJ. Si celui-ci se défend, l'homme se libèrera et courra se réfugier dans son véhicule, dont on découvrira alors le contenu. Le conducteur, ancien marin du Dragon d'Emeraude, n'a plus d'or sur lui et sera totalement sans défense lorsque les PJs ouvriront le chariot, puisqu'il viendra d'être relâché par une *domination* psi.

Au sein du chariot se trouve la créature qui le dominait, et qui tentera de dominer également le PJ - s'il est seul -, ou de lancer une *explosion psi* sur le premier PJ - s'ils sont plusieurs. Il tentera ensuite de s'échapper à l'aide du chariot. Il s'agit d'un flagelleur mental (autrefois prisonnier sur le navire), assis sur six coffres emplis de pierreries (total à déterminer par le MD - il peut ne s'agir que de jaspes sanglantes, de pierres de lune ou de perles, si la valeur doit rester faible pour des raisons d'équilibre de la campagne - parmi les cadavres des membres de l'équipage, tous ayant eu le cerveau dévoré. Le flagelleur mental tentera de faire subir le même sort à tous les PJs, ne s'échappant grâce à son pouvoir de *voyage parralèle* avec un coffre, que s'il est trop menacé (par exemple par l'arrivée d'une troupe de Veilleurs, ou par des attaques répétées des PJs). Il essaiera de sortir de la cité, si possible avec le chariot, *lévitant* si besoin est au-dessus d'une tour de garde, *dominant* les Gardes pour qu'ils se battent entre eux, et le conducteur ou un PJ, voire n'importe qui d'autre, pour conduire le chariot. (Quiconque conduit le chariot ne se verra pas arracher le cerveau avant que l'illithid n'ait trouvé un meilleur esclave) Les PJs attaquant des citoyens apparemment innocents (dominés) ne seront bien entendu pas très bien vus par les Veilleurs.



7. La Mort Peu Regrettée de Roungoze Haballantre

Cette aventure peut commencer lorsque les PJs boivent un verre dans une quelconque taverne de la ville, à l'exception des Entrailles de la Terre, Quartier des Docks.

Il remarqueront un homme assis seul dans un angle, vêtu d'une robe, buvant du vin et lisant des notes sur deux morceaux de parchemin. Son chapeau et son bâton sont posés devant lui sur la table. Si les PJs le fixent trop (il a certes l'air d'un sorcier) il relève les yeux et les observe à son tour. Si un PJ tente de s'approcher de lui, il lance un sort de *poussée* pour l'en empêcher, toujours silencieux. Au bout d'un moment, le tavernier s'approche, nerveux, et pose une petite lampe de laiton éteinte sur la table en disant: "Excusez-moi, Monsieur - seriez-vous Roungoze Haballantre ?" L'homme se contente de l'observer, aussi continue-t-il: "Si c'est vous, ceci vous appartient. Un homme l'a laissé la nuit dernière, en disant que vous en auriez l'usage lorsque vous viendriez." L'homme acquiesce brièvement et le tavernier retourne derrière son bar. Roungoze avance alors la main vers la lampe. Le MD doit attirer l'attention des joueurs sur ce fait en insistant par exemple sur le visage blanc de peur du tavernier.

La lampe se change soudain en la silhouette (haute de 10 cm) d'un homme en robes qui lance un sort sur Roungoze. Celui-ci, après avoir vainement tenté de riposter, disparait - *désintégré*. La petite silhouette tourne alors un anneau qu'elle porte au doigt et disparait à son tour - *se téléportant*. La taverne bout soudain d'une grande agitation mais les PJs remarquent que le chapeau, le bâton et l'un des parchemins sont toujours sur la table (l'autre a été désintégré avec son propriétaire). Le tavernier appelle les Veilleurs qui confisquent tout au moment de leur arrivée, 10 rounds plus tard. En attendant toutes les personnes présentes peuvent examiner à leur aise la table, le vin et les trois objets. Si les PJs lancent un sort de *détection de la magie*, ce sera en pure perte. Le MD doit leur faire ressentir que tous les yeux sont sur les objets tandis qu'ils (et que d'autres) font leurs examens. Il est impossible d'empocher, de dissimuler ou d'échanger l'un des objets sans être vu.

Lorsque les Veilleurs arrivent, ils demandent à tout le monde de témoigner. Si les PJs ont lancé un sort de *détection de la magie*, *d'identification* ou autre, certains témoins le précisent, pouvant même identifier le sort si celui-ci n'est pas rare. Les Veilleurs demandent à connaître le résultat des examens. L'aventure se termine là, à moins que les PJs ne réussissent à jeter un oeil au morceau de parchemin. Celui-ci porte le texte suivant, en commun:

"Lorsque je pressai les clous qui ornaient la baguette, j'obtins des résultats fort spectaculaires. Le plus proche de l'extrémité renflée fit jaillir une lame de la boule, tandis que la poignée se raccourcissait, et voilà ! Je tenais en main une épée que n'importe quel guerrier aurait pu se glorifier de manier. Les clous s'étaient rétractés dans un recoin de la poignée mais le second, qui est deux fois plus gros que le premier, était aisé à distinguer. Lorsque je le pressai, l'épée rentra vivement dans la boule tandis qu'une seconde lame en sortait, s'élargissait pour adopter la forme d'une hache d'armes. Je continuai avec précautions mon exploration des fonctions de l'arme, manquant parfois d'y perdre les doigts - et puis désormais affirmer qu'il s'agit d'une *baguette de pouvoir seigneurial*, tel que la décrit le mage Dassalar dans son ouvrage: *Les objets mystiques*, qui fait autorité en la matière. J'ai laissé la baguette en sécurité dans les entrailles de la terre, comme nous en avions convenu, et me suis fait payer sans attendre par votre apprenti. Je reste, comme toujours, votre dévoué serviteur.
Phloid Shaustrayt, Sage"

Les questions des Veilleurs révèlent que nul client de la taverne ne connait Phloid, ni Roungoze. Comme le dit un homme "... et pourtant je connais tous les sages de la cité" (le MD doit décider si la chose est exacte ou non, mais les officiers des Veilleurs acquiesceront pour exprimer leur accord; il doit être évident pour les PJs qu'aucun des deux hommes n'est Eauprofondais.

La note contient un indice sur l'emplacement de la *baguette:* les entrailles de la terre dont il est question représentent en fait la taverne des Entrailles de la Terre, dans le Quartier des Docks. Même si les PJs ne la connaissent pas, elle possède une enseigne grossière qui porte son nom, au-dessus de la porte, aisément remarquable par tous les passants (le MD doit la mentionner si les PJs la croisent, et les laisser faire le rapport). Aucun habitant d'Eauprofonde ne connait Phloid Shaustrayt, ni Roungoze Haballantre, mais si les PJs s'informent au sujet du mage Dassalar auprès d'un magicien ou d'un courtisan ou officiel du Palais, celui-ci leur apprendra que le sage qui possédait la seule copie complète connue des *Objets Mystiques* était autrefois le propriétaire de la Taverne des Entrailles de la Terre, sur les docks. Bon nombre de taverniers et de marchands ont entendu parler de Dessalar et pourront conseiller la consultation d'un mage ou d'un habitant du palais à ce sujet.

Si les PJs se rendent dans les Entrailles de la Terre et utilisent un sort de *localisation d"un objet*, ils découvriront une chose ou l'autre, à l'option du MD: soit la *baguette* est déjà partie, quelqu'un ayant fait avant eux le rapprochement et s'en étant emparé (c'est la meilleur solution si la possession de la baguette risque de déséquilibrer le jeu), soit la *baguette* est toujours là, dans un vieux sac caché derrière une barrique, dans la cave, en compagnie d'un guerrier de haut niveau pourvu d'un *anneau de retour de sorts*. L'individu tentera de s'enfuir de la taverne si les PJs tentent de lui prendre son bien par la force. Il s'attendra à une traitrise quelconque s'ils essaient de marchander avec lui. Le MD doit noter que les dimensions de la cave (6m x 12m), et le fait qu'elle soit parsemée de nombreux piliers soutenant le plafond rendent difficile l'usage de sorts de zone sans que ceux-ci mettent en danger la totalité du bâtiment (et donc les joueurs eux-mêmes). Il sera donc difficile à de nombreux PJs d'affronter directement le guerrier, alors qu'il pourra tout à son aise faire tomber sur eux des barriques ou les frapper à l'aide de son épée ou de la *baguette*. La cave possède une sortie de secours, donnant dans les égoûts. Si les PJs poursuivent le guerrier dans cette direction, il conviendra d'utiliser la carte fournie sur la couverture de ce livret.


N
Porte Nord
7
124
141
142
Tour Longue-Vue
103
102
123
140
143
Allée des Veilleurs
122
Allée du Chien Noir
101
100
Rue Sashtar
139
151
Rue Immar
121
la Tour
Mur des Trolls
Avenue
116
109
Rue Corne
Rue Seirin



Tour de la Falaise
"Bord-Falaise"
Rue Nindabar
Rue Belzound
Le Passage
Passage de la Jalousie
Rue de Tarsar
Avenue du Phare
Rue Zendulth
Allée Catchet
Rue de Brahir
Rue du Lion
Rue Saerdoun
Rue Ussilbran
Voie de Mhalsymber
Rue Gelthoun
Rue de Sammarin
Rue du Serpent Doré
Voie du Chat Noir
Rue Avyn
Rue Shando
Voie de Brondar
Rue de la Manticore
Allée du Marin Poignardé
Allée du Pot Brisé
Rue Vhezoar
Rue Sulbas
Passage d'Undal
Rue d'Andamaar
Voie d'Irimar
Rue du Fuseau
Avenue des Cercueils
Rue Ilzantil
Rue Tarnath
Rue Delzorin
Rue Sulmour
Rue d'Hassantyr
La Haute Route
Rue des Lampes
Rue des Cloches
Rue Side
Rue du Cuivre
153
154
155
156
157
158
159
160
147
146
145
144
149
148
150
137
136
135
134
166
165
167
138
132
133
131
130
129
128
125
171
170
168
169
126
127
118
117
119
114
115
113
112
111
110
108
107
104
41
40
30
29



Mur des
Porte du Fleuve
Tour de Garde
Rue du Mur
Place des Caravanes
Rue des Caravanes
Avenue Pentue
Rue de Tulmaster
Cour d'Anchoret
Rue des Carosses
Voie du Mur
Place du Taureau Blanc
Rue Gaustus
Rue Sorn
Rue Salabar
Rue du Fleuve
Rue des Rondaches
Passage Sahtyra
La Haute Route
Allée des Plumes
Large Voie
Allée Deloun
Rue Nethprant
Rue Glissante
Voie des Dormeurs
Rue Rivon
Passage Burdag
Rue Jembril
Rue Mulndir
Rue du Phare
Rue de Telshambra
Rue des Smith
Voie du Dragon
Passage Fillet
Rue des Ribaudes
Place des Vierges
Voie des Devins
Rue des Parchemins
Rue des Livres
Rue des Escargots
Shesstra
Rue du Poteau de Fer
Brûle
Voie du Chariot
Rue des Défenses
Passage Velliatt
Allée des Crevettes
Rue Prespre
Rue des Vaisseaux
Allée des Buveurs
Passage de l'Arbalète
Rue des Soldats
Voie des Veilleurs
Allée des Tripes
Allée des Patrouilles
Rue des Poissons
des Vipères
Rue des Pluies
a-nu-pieds
Rue de Belnimbra
rofonde
Rue des Docks
161
162
163
164
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
213
214
215
216
217
218
219
220
221
259
260
261
262
265
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
286
4
5
6
7
8
9
13
24
25
26
27
28
33
34
35
36
37
38
39



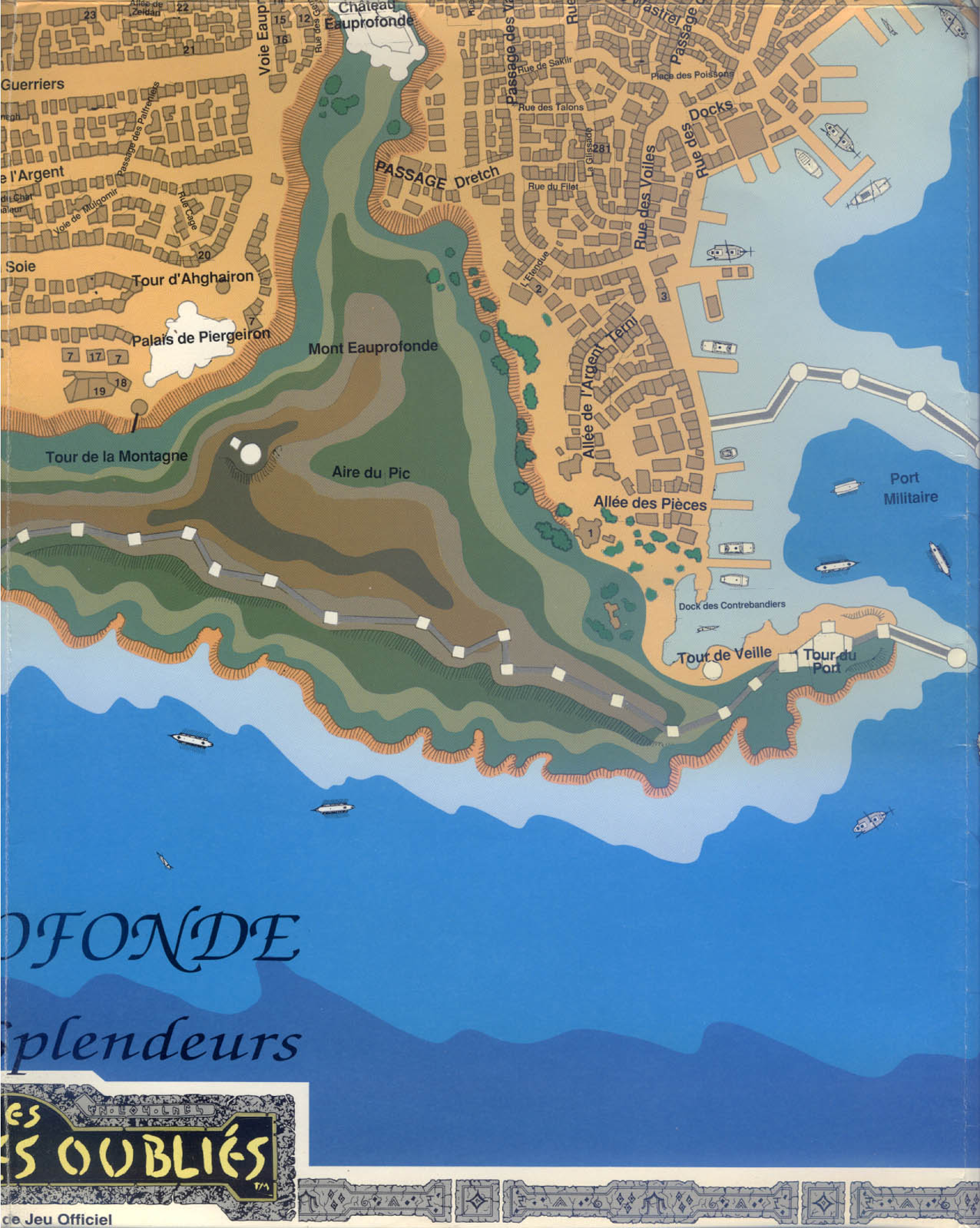
Trolls
Passage des Carosses
229
Porte Sud
224
223
Voie des Chariots
227
228
226
225
Voie des Cancans
234
212
232
Passage Sambril
231
233
236
235
Rue Nag
238
7
230
7
Tour des Torches de l'Est
Brisants
208
211
Piste de la Tour
237
239
241
240
209
Allée Slop
210
242
Rue des Cèdres
243
244
Rue du Débarcadère
245
247
248
Rue des Epices
Rue des Docks
246
Rue du Filet
258
249
250
255
253
256
254
257
163
251
252
264
Docks
Fort Intérieur



Jardin des Héros
Armurerie
Tour Nord
(Tour des Trolls)
Chemin du Bar
Allée Kulzar
Rue des Crânes
Voie de Chasso
Rue Vondil
Allée des Héros
Rue Phastal
Voie des Chasseurs
Avenue des Orages
Rue des Lances
Voie de l'Etoile du Matin
Rue des Regards
Voie des Vierges Gémissantes
Rue de l'Ivoire
Allée de Pharra
Rue des Diam
Rue Gorl
Rue du Dauphin Chantan
Rue Murlpar
Allée du Vent Marin
Passage des Brises
Allée des Voleurs
Voie de Grimwald
Bancs de Bou
99
96
95
94
91
90
84
82
83
80
81
69
72
70
71
79
63
78
75
74
77
76
73
62
98
9213XXX0701



Rue de l'Ecu
Rue de l'Epée
Passage d'Elsambul
Voie des Gue
Le Marché
Rue du Bazar
Voie des Marchands
Rue Sul
Cour du Puits
Rue Anether
Voie du Vagabondage
Rue Selduth
Rue de l'A
Moarinskoar
Rue Mendèvre
Passage de la Sirène
Rue Keltarn
Place du Bouffon
Place du C en Chaleur
Rue de la S
Rue Zarimitar
Voie Aka
Septiampes
Rue des Plumes
Rue des Epées
Place Tournedos
iamants
Rue Haltovar
Passage de Marlar
Rue Tharleon
Chemin de Tchozal
Rue de Melshar
Rue Darselune
Rue Julthoun
Rue Gothai
Passage Calamastyr
Passage d'Elvarren
de la lune
Allée de l'Etoile
tant
ue des Murmures
Rue Gulzindar
Le Champ du Triomphe
Passage de Toalar
de la Mer
Allée Satchel
Rue des Diamants
Allée de Jelzar
Allée de la Falaise
Avenue Meroelt
Rue de l'Ouest
Porte Ouest
Le Saut des Mouettes
EAUPRO
Cité des S
ROYAUMES
Accessoire d



23
22
21
15
12
16
Voie Eaup
Château Eauprofonde
Guerriers
Passage des Palfreniers
e l'Argent
Voie de Mulgomir
Rue Cage
20
Soie
Tour d'Ahghairon
7
Palais de Piergeiron
7
17
7
18
19
Mont Eauprofonde
Tour de la Montagne
Aire du Pic
PASSAGE Dretch
Rue de Sakiir
Rue des Talons
Place des Poissons
Docks
Rue des
La Glissade
281
Rue des Voiles
Rue du Filet
L'Etendue
2
3
Allée de l'Argent Terni
Allée des Pièces
1
Port Militaire
Dock des Contrebandiers
Tour de Veille
Tour du Port
OFONDE
plendeurs
ES
S OUBLIÉS
ce Jeu Officiel


Grand Port
Ile de la Vigilance
Fort Extérieur
Tour des Contrebandiers
Ile des Tempêtes

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons&Dragons®



Accessoire de Jeu Officiel

EAUPROFONDE ET LE NORD

par Ed Greenwood

Le Nord... montagnes escarpées et forêts profondes où se tapissent de nombreuses créatures hostiles à l'homme (lequel ne s'est encore guère établi dans la région). De profonds souterrains et des ruines antiques se cachent également dans les terres incultes nordiques, reliques de la splendeur passée des royaumes nains, désormais déchus et abandonnés, ainsi que d'autres domaines, plus anciens, dirigés par des hommes, mais tout aussi démantelés.

Eauprofonde... carrefour du monde. Cité des Splendeurs. On y trouve richesses et denrées provenant des quatre coins des Royaumes, des intrigues, des luttes implacables et des personnages de haut rang, à l'influence importante. Des tours ciselées du Palais de Piergeiron aux ruelles insalubres des "Docks", ce livret vous présente la cité bouillonnante, sans cesse changeante d'Eauprofonde, et suggère de nombreuses aventures pouvant s'y dérouler. Que vous utilisiez ou non le décor des ROYAUMES OUBLIES™, il pourra vous être utile.

Découvrez les merveilles, les activités et les intrigues - cotoyez les riches et les puissants -, grisez-vous à la vue de fabuleux trésors. Ecoutez les histoires que l'on raconte au sein des tavernes. Nulle part ailleurs, vous n'en entendrez de semblables. Mais assurez-vous toujours de garder l'esprit alerte et l'épée aiguisée. Oh, et surtout... bon séjour !

Imprimé en France
IGD NANCY

TSR Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

Transecom S.A.
Parc d'activités "Les Doucettes"
95140 Garges Lès Gonesse